2
ASSASSINO!
SMITH - THOMSON
ninja
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente **riciclata.**

ISBN 88-7068-325-7
Titolo originale: «The Way of the Tiger - Assassin!»
Prima edizione: Hodder & Stoughton, 1985

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

ASSASSINO!

SMITH - THOMSON

illustrato da Bob Harvey
tradotto da Albachiara Leo

Edizioni E. Elle

PARTE DEL MONDO DI ORB

N
GRANDI FIORDI
Far Snows
Oakenhulls
Pianure di Neve
Alone
Montagne Dentate
Torrione di Quench-heart
Seareach
Strand
Mare Infinito
Ulrik's Haven
Hilvenmoot
Larandillion
Druath Glennal
Lightgrieve
Alalom
Dwarrowhame
Rocca dei Briganti
Mar della Stella
Eldinarde
Wargrave Abbas
Fiume Crow
Harith
Torre delle Maledizioni
Four Friths
Ionalbion
Isola dell'Abbondanza
Monti della Visione
Abbazia di Glastondale
Fiendil
Slate Bay
Sundial
Il Manmarch
Irsmuncast
Il Rift
Mortavalon
Aveneg
Doomover
Greyguilds
Fiume Greenblood
Horngroth
Colline
Paludi
Terre incolte
Foresta

FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

Pugni	0							
Calci	0							
Atterramenti	0							
Fortuna	0							

SHURIKEN

☆
☆
☆

Energia Interiore	5							

Resistenza: 20

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

NOTE

OGGETTI SPECIALI

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

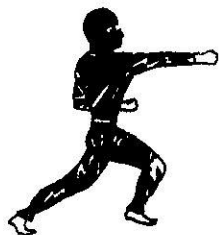
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

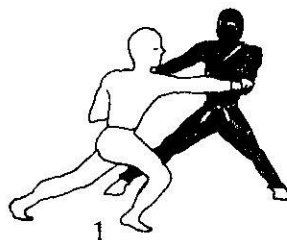
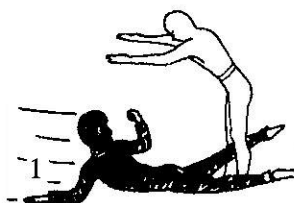
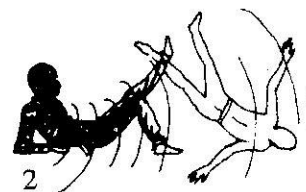
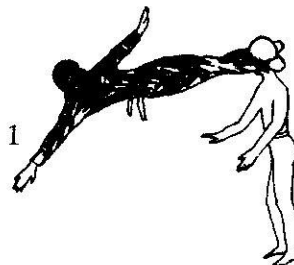
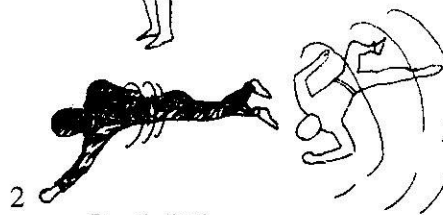
TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del Cavallo Alato

Calcio della Tigre che Salta

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

Atterramento a Mulinello

Coda di Drago

Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate ed i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni i monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano ed il più potente di tutti, Naijishi,

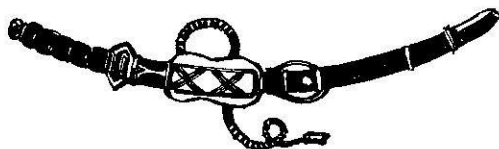
Gran Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato ed addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.

Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo ad imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.

Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce ed agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte...

CONTRO GLI DEI DEL MALE

Nel primo libro, *Vendicatore!*, hai usato le tue capacità di cacciatore e di messaggero di morte per vendicare l'uccisione del tuo padre adottivo. Hai seguito le tracce del suo assassino, Yaemon, Gran Maestro dei monaci della Mantide Scarlatta, fino alla rocca di Quench-heart, ai piedi delle Montagne Dentate.
È stato un tuo amico Ranger, di nome Glaivas, ad accompagnarti con la nave dall'Isola dei Sogni Tranquilli fino al porto di Doomover, nel cuore del Manmarch. Da lì sei andato a nord-ovest verso il Passo Fortune, dove hai dovuto uccidere Olvar, il Portatore del Caos, un barbaro semiselvaggio che ti aveva assalito. Poi sei sceso verso il Mar della Stella e sei giunto a Druath Glennan, da dove hai raggiunto la rocca di Quench-heart, dove ora ti trovi.
Yaemon ha portato via a tuo padre le Pergamene di Kettsuin, che racchiudono il segreto della Sacra Parola del Potere, una formula magica che potrebbe rinchiudere per sempre Kwon, il tuo dio, all'Inferno. A Yaemon si sono uniti altri due uomini, molto potenti e molto malvagi; e ognuno di essi conosce un'altra Parola del Potere in grado di racchiudere altri due dei all'Inferno.
Ora sei sul tetto del Torrione di Quench-heart, battuto dal vento e dalla pioggia. Hai appena ucciso i due alleati di Yaemon: hai avvelenato Honoric, comandante della Legione della Spada di Doom, con un potentissimo veleno, il Sangue di Nil; e hai eliminato anche Manse, lo Stregone della Morte, seguace di Nemesis, il più potente tra gli dei del male.
Dopo un furioso combattimento riesci ad uccidere anche Yaemon in persona, e finalmente puoi dire di aver colto il fiore della vendetta. Il tuo avversario giace lì, ai tuoi piedi, tra i rantoli dell'agonia, e all'improvviso il suo viso viene illuminato da un fulmine. Nel rumore della pioggia battente senti la sua voce, ormai roca: "Sei grande, Ninja... Io ho combattuto con molti guerrieri valorosi... anche il tuo vero padre, originario del Manmarch, era uno di questi... ma io ho avuto la meglio su di lui come su tutti gli altri".
Stai per chiedergli chi era tuo padre quando un accesso di tosse gli toglie l'ultimo respiro. La giacca scarlatta di Yaemon, ora intrisa di pioggia e sudore, si è aperta e lascia vedere un rotolo incerato, le Pergamene di Kettsuin. Stai per aprirlo quando un meraviglioso senso di pace si impossessa di te e la voce del tuo dio Kwon risuona tutt'intorno.
"Il Gran Maestro dell'Alba ti ha chiamato Vendicatore perché ora, al posto mio, è Yaemon a languire nel lago di sangue che ribolle nell'Inferno. Se tu avessi fallito, la Legione di Doom e i monaci della Mantide Scarlatta avrebbero imperversato in tutto il Manmarch, aiutati dai preti che adorano Nemesis".
Le tue ferite si cicatrizzano miracolosamente, e gli dei ti fanno fluire nel sangue altra Energia Interiore. "Hai poco tempo adesso, Vendicatore, poiché gli dei del male agiscono contro di noi. Devi riportare le Pergamene di Kettsuin al loro posto, nel Tempio della Roccia sull'Isola dei Sogni Tranquilli, ma il tuo viag-

gio sarà pieno d'insidie. Ti aiuterò: scegli una capacità dell'Arte della Tigre che non possiedi e io ti garantisco che saprai praticarla. Sarà come se ti fossi esercitato fin dalla nascita".
Poi prosegue: "Ti aiuterò, ma una sola volta, in un momento di estremo pericolo. Se avrai veramente bisogno di me, ti basterà dire 'Kwon, salvami', e io ti salverò. Avrò cura di te, Vendicatore, perché spero che un giorno ti unirai a me nel Giardino degli Dei".
Mentre Kwon si dilegua, non puoi fare a meno di chiedere: "Chi era mio padre?"
Sembra quasi che sia il vento a risponderti, mentre la voce di Kwon si fa più lontana: "Non è ancora giunto il momento, Vendicatore".
Tremi, e solo adesso ti accorgi che piove e fa freddo. Kwon è scomparso e sei di nuovo solo...

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni ed atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prender nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

Dadi alternativi

Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni
Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra dal suo totale di **Resistenza**. Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di Difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2*. Lancia soltanto il numero di dadi che ti viene detto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di Resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

Modificatore Pugni
Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 - come puoi vedere sul Foglio d'Identità -; però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci
I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

Atterramenti
Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni

ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate

In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante un combattimento, se vieni colpito puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.

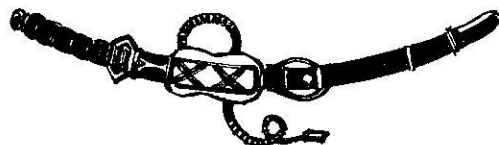
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

Energia Interiore

Mediante la meditazione, ed un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.

Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

Fortuna

La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito. Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrale sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

Shurikenjitsu
Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli ad una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco ed il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad "O" e soffiando, la freccia può essere lanciata ad una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un Ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato ad individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grappini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume Ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

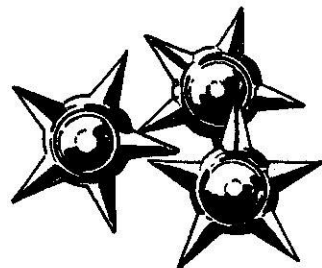
Respiratore
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Pesceragno
Dopo averlo essiccato sotto il sole ed affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette anche di eliminare qualsiasi animale da guardia.

Sangue di Nil
Avrai con te una dose del veleno più mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

REGOLE PARTICOLARI PER QUESTO LIBRO

Se non hai letto, o non hai portato a termine con successo il primo libro della serie "Ninja", "Vendicatore!", devi affrontare questa avventura solo con l'equipaggiamento descritto nelle pagine precedenti.
Se invece hai portato a termine l'avventura di "Vendicatore!", adesso puoi continuare con lo stesso personaggio, basta che tu trasferisca le caratteristiche dal Foglio d'Identità del primo volume al Foglio d'Identità del secondo.
Il numero di Shuriken che hai a disposizione è quello che avevi alla fine del primo volume, mentre invece la Resistenza e l'Energia Interiore sono al livello massimo, grazie all'intervento di Kwon. Disponi inoltre di una capacità in più, da scegliere tra le otto elencate: segnala sul Foglio d'Identità. Puoi portare con te anche gli oggetti speciali che hai trovato durante il viaggio verso Quench-heart; puoi anche conservare i punteggi dei Modificatori che avevi accumulato, e soprattutto puoi segnare sul Foglio d'Identità la conoscenza della Frusta di Kwon, la mossa speciale che hai imparato nel primo libro.
Con queste capacità e questi strumenti sei diventato un vero guerriero, perfettamente addestrato nell'Arte della Tigre. D'ora in poi la tua vita e le tue azioni saranno guidate da una sola parola e un solo pensiero: *Ninja!*

AVVERTENZA

Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo dei diversi clan.
I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

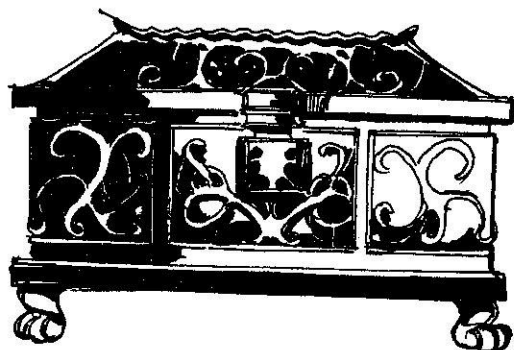
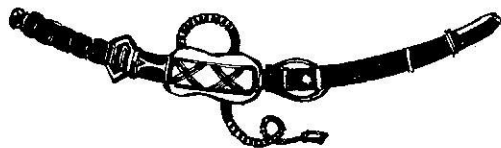
1

Dal rumore di passi deduci che ci sono più di venti soldati che stanno salendo di corsa la scala a chiocciola del Torrione; quando scopriranno cosa hai fatto al loro capo, Honoric, e ai suoi alleati, Yaemon e Manse, lo Stregone della Morte, certamente tenteranno di ucciderti. Il tetto è ancora debolmente illuminato dalle braci ardenti di un braciere. Cosa fai?
Ti sistemi all'imboccatura della scala, in modo che i tuoi assalitori possano avvicinarsi solo uno alla volta (vai al **17**)?
Tenti un lunghissimo balzo dal tetto del Torrione, sperando di superare le mura del castello e atterrare nel fossato sottostante (vai al **34**)?
Se sei un abile Scalatore, vuoi tentare di scendere lungo il muro esterno del Gran Torrione (vai al **52**)?

2

La tua velocità, pari a quella della tigre, ti porta oltre l'inferriata, che cade con un tonfo sul pavimento di pietra. Con un sospiro di sollievo, ritorni alla galleria principale. Vai al **76**.

3

Ti senti smarrito e incerto, e temi di aver preso una strada che non ti porterà mai all'esterno della montagna.
Cominci a salire la scala, che si perde nelle tenebre misteriose, e prosegui il cammino per quella che ti sembra un'eternità, ma alla fine sbuchi ad un incrocio.
Serrando i denti con stanca determinazione scegli la

galleria di fronte, che continua verso l'alto. Continui a camminare, e finalmente intravedi davanti a te l'incoraggiante cerchio della luce del sole: senza rendertene conto acceleri il passo, e ad un tratto senti il meraviglioso profumo dell'aria fresca. Sbuchi all'aperto, e ti trovi su un punto molto alto del fianco di una montagna, molto lontano dal Torrione di Quenchheart; un grandioso panorama di foreste e terre selvagge si estende sotto di te fino alla valle del Fiume Crow, a ovest. Vai al **235**.

4

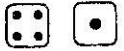
Hai solo il tempo di tirarlo via, e riconoscere l'odore acre del veleno di Pesceragno prima che il tuo corpo inizi a tremare in modo incontrollabile: ora sei scosso da dolorosi spasmi. In pochi istanti il veleno raggiunge il cuore, che si ferma per sempre. Yaemon è stato vendicato.

5

Il mago consegna il suo anello al guerriero, e Thybault si rivolge a te per chiedere se c'è qualcosa che può fare per ricompensarti di averli salvati. Se sei ferito, il mago ti guarisce e tu puoi recuperare tutti i tuoi punti di Resistenza. Se sei passato nelle caverne dei Goblin, nota dei rigonfiamenti sul tuo corpo e dice che sei stato contagiato. Pregando Avatar, egli pone la sua mano sulla tua fronte e ti libera dalla malattia. Fatto ciò, i quattro lasciano la cima della collina, camminando verso est in direzione del Mar della Stella. Ti separi da loro, ansioso di raggiungere un porto da dove imbarcarti per l'Isola dei Sogni Tranquilli. Scegli di dirigerti a sud-ovest, un percorso impervio che attraversa le foreste (vai al **44**), o a ovest dove il paesaggio è più aperto e la terra offre meno ripari (vai al **32**)?

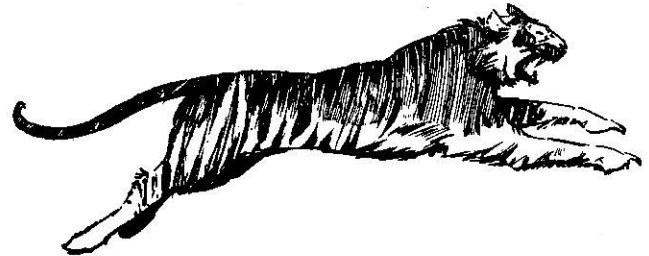
6

La città è grande e fiorente, ma un sorprendente numero di ragazzini, quasi senza vestiti, scorrazzano per le strade riuniti in bande. Noti che sono abili nell'evitare le persone. Mentre cammini velocemente lungo le strade affollate, sperando di trovare una taverna in cui avere informazioni sui porti situati sul Mare Infinito, all'improvviso un'intensa luce attrae la tua attenzione. Una vecchia rinsecchita si piega sopra ciò che resta di un carro rovesciato e senza ruote che serve da bancone di negozio. Sopra ci sono moltissimi strani oggetti; alcuni, che essa dichiara essere gli organi interni di qualche animale esotico come la chimera o l'ippogrifo - utili per i riti magici -, sembrano più i resti di una pecora. Ma l'improvviso lampeggiare di luce è inconfondibile: la vecchia strega vende Polvere Accecante a cinque pezzi d'oro la borsa. Se hai con te abbastanza oro e la desideri, puoi comprarla. Mentre esamini l'altra mercanzia della vecchia, all'improvviso un tornado sembra scatenarsi intorno a te, sparpa-

gliando gli oggetti, e una luce colorata esplode davanti ai tuoi occhi, lasciandoti momentaneamente intontito. In un attimo ti riprendi e controlli all'interno del giubbotto di pelle che indossi. Le Pergamene di Kettsuin sono sparite. Guardando rapidamente in giro, vedi allontanarsi tra la folla un uomo alto con i capelli ricci, tinti di un brillante color biondo grano, che contrastano con il cupo mantello nero. La gente sembra scansarsi al suo passaggio. L'uomo è molto appariscente e lo segui di corsa, ma all'improvviso scompare. È diventato invisibile. Il tuo attento udito di cacciatore percepisce il rumore dei suoi passi in corsa lungo un vicolo, e lo segui. Vai al **43**.

7

Ti corichi per la notte in una macchia di tassi. Fai un lancio della Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **35**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **307**.

8

Prendi il Cristallo d'Acqua che il principe degli Elfi Marini ti ha donato per averlo salvato dagli Sciacalli Marini, e lo lasci cadere ai tuoi piedi. Il gioiello si frantuma, lasciando sul pavimento bagnato una piccola goccia azzurra che si ingrossa finché una grande figura acquea, spumeggiante come un'onda che si frange, torreggia su di te. Le ordini di proteggerti, ed essa si rivolge contro i tuoi avversari. Cassandra arretra fino alla porta di quercia che prima aveva sbarrato, e anche Tyutchev fa qualche passo indietro. Thaum inizia a recitare una formula magica: è troppo lontano per poterlo attaccare, ma se ti resta ancora uno Shuriken puoi cercare di lanciarglielo. Se non ne hai, vai al **20**. Se ne hai fai un lancio di dadi per lo Shuriken. La Difesa di Thaum mentre si concentra sulla formula magica è 4. Se lo colpisci vai al **31**. Altrimenti, la stella finisce senza far danni contro il muro; vai al **20**.

9

La notte passa tranquilla, ma quando ti svegli al mattino seguente sei in preda ad una fortissima febbre. Grossi rigonfiamenti neri ti sono comparsi su tutto il corpo, e scivoli nel delirio; sogni di essere inerme, fuori dai cancelli del Tempio della Roccia sull'Isola dei Sogni Tranquilli, circondato da tutti i nemici che hai ucciso.

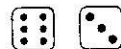
Quando il sole è alto nel cielo ritorni cosciente: Thybault ti appoggia la mano sulla fronte e, pregando Avatar, inizia a recitare dei salmi. Mentre canta, la malattia contratta nelle caverne dei Goblin viene neutralizzata, lasciandoti spossato ma guarito. Taflwr ti esamina il corpo alla ricerca di eventuali ferite, e le

cura. Recuperi i punti di Resistenza che hai perso. Gli avventurieri vegliano su di te ancora per una notte, fino al completo recupero delle tue forze, e durante questa sosta forzata gli chiedi delle informazioni sulle terre che si trovano tra voi e il Mare Infinito.
Ti dicono che le terre e le montagne a sud sono popolate da nani, sospettosi nei confronti degli uomini e poco ospitali. Verso sud-ovest si attraversa una regione brulla dove spesso i briganti assaltano i viaggiatori. A ovest la terra è aperta e offre pochi ripari. Comunque, ti dicono, tutti i percorsi portano alla città di Harith, sul Fiume Crow, dove si è costretti a passare per raggiungere le sponde del Mare Infinito. Quando sei pronto a proseguire il cammino, li ringrazi per averti aiutato e ti allontani attraverso le colline. Ti muovi in direzione ovest (vai al **32**), o sud-ovest (vai al **44**)?

10

Salti giù dal tetto e arrivi fino al colonnato del chiostro, vicino alle porte laccate. Tutto è tranquillo, a parte i grilli e gli alberi che stormiscono alla brezza notturna. All'improvviso le porte si aprono e ti trovi faccia a faccia con una figura sorprendentemente simile a te. È vestita come te, tranne per la spada curva, il Ninjato, legata sulla schiena; ed è accovacciata in un atteggiamento calmo e furtivo. Gli occhi neri, che scintillano alla luce della luna attraverso la fessura del cappuccio, si spalancano per la sorpresa; non si aspettava di vederti lì. L'uomo reagisce istintivamente balzando indietro e chiudendo la porta. Ma tu hai previsto la mossa, e ti lanci in aria sferrando un Calcio del Cavallo Alato e spalancando la porta di schianto. L'altro è nel centro della stanza e si gira con un'imprecazione, proprio mentre la tua mano scatta lanciando uno Shuriken. Getta i dadi per lo Shuriken. La sua Difesa è 7. Se risulti vincitore, vai al **410**. Altrimenti, vai al **24**.

11

Il *Serpente Alato* non farà più rotta verso sud, in questo viaggio. Devi attraversare l'Isola dell'Abbondanza fino al porto meridionale di Iga, dove ti imbarcherai per la tua terra natale, l'Isola dei Sogni Tranquilli. Il messaggero di Hardred se ne va per informare certe persone "sicure" del tuo arrivo, e più tardi ti accompagna in casa di una ricca aristocratica, vedova di un daimio locale. Lungo la strada superi un gruppo di persone, guerrieri Samurai, splendenti nelle armature rosse fatte di tavolette di legno laccato. Portano spade lunghe e ricurve, i katana, con le quali possono tagliare il collo di una persona come un coltello taglia il burro. Il messaggero ti informa che sono al servizio del grande Daimio - che significa Signore - Kiyamo.
Vieni accolto gentilmente da Vento Cantante, la ricca aristocratica, nella sua bellissima casa che si erge sulla più alta delle sette colline di Lemné. Stai gustando la cerimonia del tè quando giunge un messaggero: porta un bastone di avorio con il sigillo di Kiyamo, e ti chiede di metterti in viaggio verso il palazzo del suo signore perché l'Isola dei Sogni Tranquilli è in pericolo. Il pensiero di tornare a casa e di trovare l'isola

saccheggiata e spogliata ti fa inorridire, quindi decidi di salutare rispettosamente Vento Cantante e di partire verso il palazzo di Kiyamo. Vai al **91**.

12

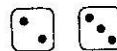
Il rampino scivola troppo lontano lungo il pavimento della galleria, e la griglia si chiude, intrappolandoti. Dopo un'ora di inutili tentativi per rompere le sbarre di ferro, vieni scoperto dai Goblin che vivono nelle caverne. A centinaia, schiamazzando allegramente, cominciano a trasportare acqua in cima alla galleria a spirale, usando qualunque contenitore capiti loro sottomano. Lentamente il livello dell'acqua comincia ad alzarsi, e tu sei costretto a invocare Kwon il Redentore perché ti salvi. Vai al **95**.

13

Con entrambe le mani il tuo avversario mena un fendente dall'alto verso il basso; la punta della lama compie un arco da dietro la sua schiena fino alla tua testa. In un attimo unisci le mani, pochi centimetri sopra la testa, e afferri la lama con straordinaria prontezza e coordinazione. Tenendo la lama sempre stretta salti e cerchi di colpire con il piede la gola del Ninja, effettuando un Calcio della Tigre che Salta. Il calcio va a segno; le braccia dell'avversario si sollevano, e lui vola all'indietro cadendo contro un sasso; il colpo è stato mortale. Rimani solo, con la spada ancora fra le mani - vincitore - nella casa vuota e silenziosa. Esausto, ti addormenti dove sei, ma i tuoi sogni sono popolati da furtive ombre nere che sembrano volerti

uccidere. Comunque ti svegli abbastanza riposato. Aggiungi 3 punti di Resistenza. Puoi recuperare tutti gli Shuriken che hai usato, prima di andare al palazzo di Kiyamo. Vai al **168**.

14

Ricordi di avere la Spada Danzante, che non ti è di alcuna utilità ma è pur sempre magica. Sguainandola la mostri agli avventurieri, e gli occhi dello spadaccino si accendono. Egli indossa un mantello grigio, ornato sul davanti con un nastro sciolto, un simbolo di cui non conosci il significato. Ti chiede di poterla vedere, e tu senti che non c'è pericolo. Si concentra aggrottando le sopracciglia e mormora delle parole, finché la spada non si solleva dalle sue mani in aria, pronta ad obbedire ai suoi ordini. Gli avventurieri si lasciano sfuggire un'esclamazione a voce alta. La spada ha un grandissimo potere, ma per usarla è necessaria una

parola d'ordine nella lingua magica. Taflwr, dell'ordine di Illustra, propone a Eris di darti in cambio l'anello Sun-Star, in modo che Vespers possa tenere la spada. Eris protesta, ma Thybault condivide il parere di Taflwr, e così il gioiello Sun-Star ti viene dato. Eris ti dice che pronunciando la parola "Rahelios!" un lampo di fuoco esploderà dall'anello con grande potenza. Thybault aggiunge che è opportuno puntare l'anello contro l'avversario, piuttosto che contro se stessi. La notte si avvicina, e decidi di scendere con gli altri dalla collina. E quando vi accampate ti accingi a fare il tuo turno di guardia. Vai al **9**.

15

Mentre sei seduto a gambe incrociate, meditando sui casi della vita, vedi la testa calva di uno dei monaci. Girando intorno ad una grossa magnolia, si dirige verso di te salutando con un sorriso. È Hardred, Gran Maestro del Tempio di Kwon.
"Una nave?" chiedi speranzoso. Hardred annuisce e fruga fra le pieghe della sua tonaca marrone. Ma i tuoi acuti sensi sentono immediatamente il pericolo. Sicuramente costui non è Hardred; è molto più probabile che sia Mandrake, un assassino travestito.
Vai al **382**.

16

Estrai l'ago e subito riconosci l'odore acre del veleno di Pesceragno, poi alzi lo sguardo e vedi la lama ricurva di una spada fendere il muro. Spicchi un salto, ma i riflessi ti tradiscono e sei sopraffatto da vertigini e nausea mentre inizi a superare l'effetto del veleno. La tua vista si schiarisce in tempo per vedere una figura, vestita di nero da capo a piedi, di cui puoi vedere solo gli occhi attraverso la fessura del cappuccio. Brandisce una spada ricurva, e veloce come il lampo ti trapassa la gola. La morte è istantanea.

17

Aspetti in cima alla scala illuminata dalle torce, finché vedi spuntare dietro l'angolo il primo soldato con l'armatura. È una delle guardie del Torrione, armata con una lunga spada e uno scudo nero con il simbolo della Spada di Doom, e sta cercando di colpirti.
Tenti di rovesciarlo giù dalle scale, usando il Colpo della Coda di Drago (vai al **70**), tenti di metterlo fuori combattimento con un Pugno di Ferro (vai all'**85**), o usi il Calcio del Cavallo Alato (vai al **101**)?

18

La tua velocità, di solito pari a quella della tigre, oggi è molto ridotta, a causa della fatica che ti ha appesantito le membra. Sei troppo lento, e l'inferriata con i suoi spuntoni ti cade sul ventre e ti inchioda al terreno. Muori di morte lenta e atroce, nelle viscere delle Montagne Dentate.

19

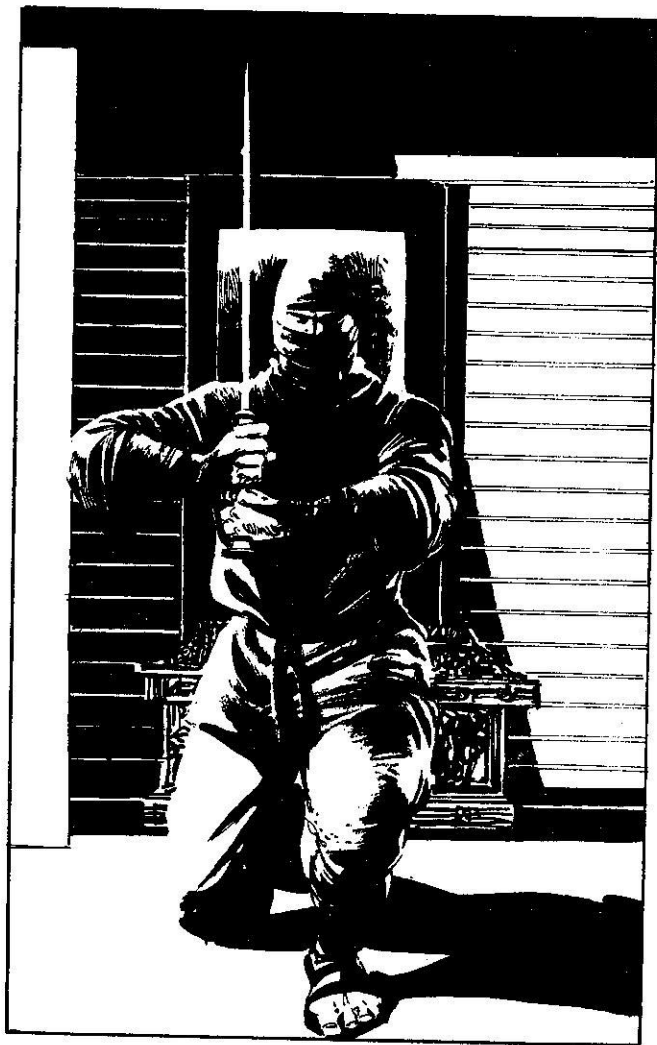
L'uomo ti sorride con espressione sciocca e la sua testa si piega di lato, come se il collo non avesse ossa. Sbavando ti chiede se vuoi vedere l'uovo di drago bianco che ha trovato in un crepaccio del deserto di

neve. Ti indica un fagotto dalla forma strana. Stai al gioco guardando nel fagotto (vai al **49**), lo attacchi (vai al **56**), o gli dai una pacca sulla spalla e prosegui il cammino (vai al **64**)?

20

L'incantesimo di Thaum è finito, e dalla sua mano parte una piccola sfera di fuoco che si ingrandisce man mano che saetta verso la figura d'acqua. Con un'esplosione una grande palla di fuoco avvolge la figura marina, proprio mentre sta per abbattersi sul mago come un cavallone. Una colonna di vapore si solleva allargandosi contro il soffitto; la tua creatura è stata ricacciata indietro dalla potente magia di Thaum. Cassandra e Tyutchev ti circondano di nuovo: fai un passo indietro e attacchi la donna. Vai al **121**.

21

Continui il cammino e, verso la fine della giornata, entri nella valle del Fiume Crow. I prati sono pieni di asfodeli e rose. Scendi fino al grande fiume che si dirige verso ovest, verso il Mare Infinito. La fertile terra sulle rive del fiume è coltivata a strisce; ogni contadino paga il proprio diritto di coltivare una sottile striscia di terra, in qualche caso larga meno di quattro metri e mezzo, dando al padrone una parte del raccolto. Trovi i calzoni e la giacca di un contadino stesi su una roccia ad asciugare al sole e li rubi. Poi ti dirigi velocemente lungo la strada che porta alla città di Harith e ti unisci al flusso dei contadini che entrano in città alla ricerca di sicurezza o di svago dopo una

giornata di lavoro. Presso il cancello principale, immobile e impassibile nel centro della strada, si trova una sola sentinella con un'armatura nera. Non porta alcuna insegna che indichi per chi lavora, ma comunque ti lascia passare. Oltre il cancello si trova un piccolo edificio in pietra su cui sventola la bandiera verde e bianca. Il tuo interesse professionale è risvegliato da un pezzo di pergamena ingiallita inchiodato su un'asse:

TAGLIA

Quattrocento pezzi d'oro, e un Elisir di Giovinezza in cambio delle teste di Tyutchev, Cassandra, Thaum e Olvar, il Portatore di Caos, assassini e veneratori di Anarchil, corruttore dei legami familiari. Essi hanno ucciso, il quarantasettesimo giorno di Grimweird dell'ultimo ciclo, Aurora, Grande Sacerdotessa della setta immacolata di Illustra.
Le Sacerdotesse di Illustra offrono la loro benedizione e venti pezzi d'oro a chiunque consegnerà alla giustizia questi malvagi traditori.

Pensieroso ti fermi, e ti ricordi di aver ucciso un guerriero barbaro che si faceva chiamare Olvar il Portatore di Caos al Passo Fortune, mentre ti dirigevi al Torrione di Quench-heart. Se vuoi entrare nell'edificio, vai al **60**. Se preferisci tirar dritto, vai al **6**.

22

Il tuo avversario parla con voce piatta e priva di emozioni. "Sono un Ninja. Seguo l'Arte dello Scor-

pione. Ho ucciso tutte le tue guardie e ucciderò anche te, dimostrando così che l'Arte dello Scorpione supera quella della Tigre, così come il potere di Nemesis supera quello di Kwon". Detto questo si lancia in un terribile attacco, mentre la lama quasi invisibile guizza nell'aria. Devi cercare di bloccarlo. La tua Difesa è 7. Se ce la fai, vai al **335**. Altrimenti, vai al **354**.

23

Nuotando ti allontani ancora dalla riva, sperando che i tuoi inseguitori ti perdano di vista, mentre l'acqua attorno a te si fa stranamente calma. Continui a nuotare, ma ad un tratto senti qualcosa che sembra spingerti e sei trascinato al centro di un vortice. Non puoi evitare che ti risucchi all'interno e poi giù, verso gli abissi verdi. Qualunque cosa tu faccia non puoi scappare, quindi ti rassegni ad aspettare trattenendo il respiro. Mentre sei risucchiato sempre più in giù un tritone dalla pelle azzurra ti supera nuotando, come se stesse fuggendo, ma quando ti vede unisce le mani a coppa ed emette una bolla d'aria che si muove verso di te. Miracolosamente riesci di nuovo a respirare. Il tritone ti parla, e lo puoi sentire nella tua mente: "Gli Sciacalli Marini hanno rapito il principe degli Elfi Marini. Ti stanno portando ai loro prati di corallo. Non temere la balena col corno". E detto ciò sparisce con un'eleganza e una velocità impensabili per un uomo. Mentre guardi in basso attraverso un turbinare di bollicine, vedi sotto di te un grande banco di corallo rosso e porpora. Vai al **41**.

24

Il tuo Shuriken corre verso la sua gola e i suoi occhi si spalancano per la sorpresa... ma, con un urlo e un gesto di incredibile prontezza, solleva entrambe le mani e con la spada fa deviare lo Shuriken. Si sente chiaramente il rumore di metallo contro metallo, e poi un sibilo, seguito dal secco rumore della sottilissima parete lacerata dallo Shuriken che la attraversa. C'è un attimo di pausa, mentre entrambi vi guardate; l'insistente stormire dei brandelli della parete, alla brezza notturna che improvvisamente si è alzata, fanno da sottofondo alla tensione che regna nella stanza. Il Ninja è in piedi e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, cautamente. Vai al **22**.

25

Gli avventurieri ti osservano con un'aria di leggero sospetto, ma ti danno cibo a volontà: carne secca e biscotti di avena. Riconosci il secondo sacerdote per un seguace della dea Illustra, dea della Vita, Consorte di Avatar, il Supremo Principe della Deità. Il sacerdo-

te vestito di bianco, che dice di chiamarsi Thybault, inizia a criticare il giovane mago.
"Nel nome di tutto ciò che è bene, Eris, che demone ti ha posseduto per farti gettare il Vapore Soffocante contro un essere che non ha bisogno di respirare per vivere? Se non fosse stato per il nostro salvatore, avremmo seguito lo zombi sul suo carro. È davvero un gran mago, quello che non riesce ad annullare le proprie magie!"
Eris arrossisce e si gira, ma Vespers, lo spadaccino, si lamenta: "Il mio braccio destro non sarà mai più come prima. Lo dicevo io che non bisognava immischiarsi con un seguace di un dio del Caos".
Eris si mette a ridere, mentre tu accetti il cibo. Il secondo sacerdote, che si chiama Taflwr e porta una croce bianca su sfondo verde, ed è un seguace della dea Illustra, dice che Eris non ha fatto altro che un semplice sbaglio, ma suggerisce che il mago dia a Vespers il suo anello Sun-Star, dal momento che il braccio del guerriero è storpiato e che neanche i rimedi magici possono giovargli. Se hai la Spada Danzante del Re dei Goblin, vai al **14**. Altrimenti vai al **5**.

26

Il rampino si infila sotto l'inferriata, permettendoti di scivolare sotto di essa sulla schiena. Quindi riesci a liberare il rampino e la griglia si abbatte sul pavimento con un tonfo. Raggiungi nuovamente la galleria principale e continui verso l'interno della montagna. Vai al **76**.

27

Sei disteso, cerchi di scacciare dalla mente gli incubi notturni e rapidamente ti addormenti. Ma quasi subito il tuo sensibile udito ti risveglia. Nella stanza senti un lieve stridore. Ti metti seduto e ti guardi in giro, ma alla luce della candela non riesci a vedere nulla. Poi un leggero movimento richiama la tua attenzione: attraverso la sottile parete della stanza sbuca un tubicino di bambù e, prima che tu possa spalancare gli occhi per la sorpresa, con un leggero soffio una piccola freccia ornata di piume ti si conficca nella spalla. Sei Immune ai Veleni? Se sì, vai al **16**. Altrimenti, vai al **4**.

28

L'aguzzino ritorna, con la testa tutta fasciata ma con ancora addosso il cappuccio nero da boia. Non puoi vedere la sua espressione, mentre controlla come sei legato e dichiara di essere soddisfatto del lavoro delle guardie. Quando gli dicono che hai ucciso Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte, la sua voce

si riempie di rabbia. "Ora dovrò spingere la mia ingegnosità fino al suo limite estremo, Ninja, per trovare la punizione più adatta per te". Poi fa uscire le guardie dalla stanza e si volta per esaminare i ferri da tortura nella piccola fornace.
Nel frattempo, usando la tua abilità di Esperto in Evasioni, ti sloghi un braccio e, contraendo certi muscoli e muovendo lentamente le dita di acciaio, riesci a liberarti. Fortunatamente l'altro prigioniero rimane silenzioso mentre ti muovi come una tigre verso la schiena sudata dell'aguzzino. Con un urlo terribile ti lanci in avanti, dandogli un calcio che gli fa volare la testa dentro la fornace. Il ragazzo sorride, quando chiudi la porta della fornace sul collo del sadico torturatore, attutendo i lamenti di agonia. Liberi subito i prigionieri, e il ragazzo dice che c'è una via di fuga attraverso il fiume sotterraneo che collega la pozza d'acqua della stanza con il fossato. Sapendo che devi fare tutto il possibile per salvare le Pergamene di Kettsuin, lo ringrazi e riprendi la tua strada. Vai al **153**.

29

Da dietro un albero osservi l'O-Bakemono al lavoro. Dopo un po' l'enorme creatura smette di rompere rami e, raccogliendo un mucchio di tronchi tra le braccia enormi, si trascina fino alla parete di roccia e lì bofonchia delle parole. Riesci appena a distinguere la parola "Baal". Si sente rotolare qualcosa: poi una lastra di pietra si sposta verso l'esterno della roccia e l'O-Bakemono si infila nell'oscurità, quindi la porta si richiude. Dopo aver atteso mezz'ora ti avvicini alla roccia. Oltre alle tracce dell'O-Bakemono puoi anche vedere che l'erba è bruciacchiata, e che sul terreno sono state lasciate delle scanalature larghe circa un paio di piedi, come se qualcosa di pesante e cilindrico fosse stato trascinato e fatto sparire dietro la parete di roccia. Pronunci la parola, e la roccia si riapre. Ti trovi di fronte all'ingresso di una caverna, che si stringe in un corridoio serpeggiante illuminato da torce. Alla fine la galleria si apre in una larga caverna con un grande fuoco al centro. Sulla parete di fronte si trova un rozzo altare, decorato con inquietanti macchie nere e ornato di candele nere, con un orrendo idolo, alto pochi piedi: una creatura mezza uomo e mezza insetto. Nell'angolo ci sono diversi oggetti, tra cui le poche cose di valore della gente del villaggio. Proprio di fronte a te c'è una ragazza, la figlia del fattore, incatenata ad un palo vicino al fuoco, con la faccia segnata dalle lacrime e dalla sporcizia della caverna. Più vicino a te, di spalle, è seduto l'O-Bakemono, masticando una zampa cruda di capra. Ma, incombente sopra la ragazza e crudelmente beffarda, c'è la più terribile e incredibile visione: un enorme serpente lungo venti piedi, con il corpo grosso almeno due piedi e con il busto di donna. I suoi occhi sono verdi e luminosi, la faccia distorta e malvagia, incorniciata da lunghi capelli neri arruffati; ha denti avvelenati che spuntano dalle labbra: è una Hannya, una strega seguace di un Demone, dal quale ha ricevuto il corpo di serpente. Proprio in quel momento l'O-Bakemono smette di masticare e annusa l'aria. Ha sentito il tuo odore. Cosa fai?

Entri di soppiatto, tenendoti nell'ombra, e poi esci all'improvviso, cercando di strangolare la bestia (vai al **51**)?
Avanzi strisciando e soffi contro l'O-Bakemono un Ago Avvelenato, se ne sei in possesso (vai al **71**)?
Avanzi strisciando e, se hai letto "Vendicatore!" e conosci questo calcio, usi la Frusta di Kwon con l'Energia Interiore (se te ne rimane ancora) contro l'O-Bakemono (vai al **398**)?
Spalmi il veleno del Pesceragno sul pugnale di Cassandra (se ce l'hai), avanzi strisciando e pugnali l'O-Bakemono (vai al **180**)?

30

Non puoi sconfiggere il Barbaro zombi togliendogli quella vita che ha già perso secoli fa. I tuoi colpi, che abbatterebbero un uomo normale, riescono solo a tagliar via alcune parti del corpo del Signore della Guerra senza bloccare il suo attacco. Dimezza tutti i danni che i tuoi colpi possono causare. Dovrai tagliarlo letteralmente a pezzi per sconfiggere la magia che gli ha dato vita. Se hai appena sferrato un pugno al tuo nemico, vai all'**86** e inizia a leggere dall'attacco del Signore della Guerra in poi. Se lo hai appena colpito con un calcio, vai al **74** e inizia a leggere dall'attacco del Signore della Guerra in poi.

31

La stella d'acciaio sfreccia dalla tua mano e si conficca nel petto del mago, facendolo crollare sul pavimento e impedendogli di finire l'incantesimo. La creatura

d'acqua si spezza sopra di lui come un'ondata di piena, e lo getta contro il muro con una forza che gli sfonda il torace e lo lascia a terra senza vita. La creatura d'acqua sembra dileguarsi, assorbita dalla roccia, ma immediatamente dopo la parete sinistra del sotterraneo crolla con gran fragore e la stanza si riempie di polvere. Vai al **413**.

32

Prosegui attraverso una pianura aperta, coperta solo da erba e da qualche raro pino gigante che sembra quasi toccare le nuvole con la punta, ondeggiando e scricchiolando al vento. Cammini dall'alba al tramonto per due giorni. Il sonno basta appena a ristorarti dalla stanchezza che ti assale al tramonto. Si avvicina la sera del terzo giorno, quando vedi un uomo rapato a zero, vestito con una tunica color sabbia, seduto su una roccia piatta vicino al sentiero lungo il quale stai camminando. Accanto a sé ha un fagotto di tela di sacco. Se decidi di metterti a correre per allontanarti, vai al **7**. Se decidi di continuare il cammino salutandolo, vai al **19**.

33

Ogni giorno vai su e giù per la spiaggia, scrutando il mare in cerca di navi che facciano rotta verso la baia. Il tuo cuore desidera ardentemente ritornare all'Isola dei Sogni Tranquilli e portare a termine la missione che ti è stata affidata. La famiglia presso la quale alloggi non ti dà alcun disturbo e tu parli poco, rimanendo per conto tuo. Poi, finalmente, una grande nave

a tre alberi con le vele quadrate getta l'ancora di fronte alla spiaggia sabbiosa. Un messaggero ti invita a tenerti pronto a partire il mattino seguente; la nave salperà di nuovo per Upanishad, una grande città nell'estremo sud. Vai al **406**.

34

Attraversi correndo il tetto del Grande Torrione, coperto di pozzanghere, e ti lanci nel vuoto della notte. Devi fare un salto di quaranta piedi dal tetto, se vuoi superare le mura del castello e cadere al sicuro nel fossato. Fai un lancio della Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **383**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **401**.

35

Qualcosa ti ha destato di soprassalto: se tu non avessi la sensibilità della tigre predatrice non avresti sentito nulla, ma un fruscio ti avverte che qualcosa si sta muovendo alla tua destra. Ti alzi silenziosamente in piedi, ma non riesci a vedere nulla. Passi la notte

sveglio in guardia, e quando, al mattino, ti rimetti in viaggio verso il Mare Infinito con stupore vedi l'uomo con la tunica color sabbia seduto a terra accanto al sentiero. Al suo fianco c'è il fagotto di tela di sacco che aveva il giorno prima. L'uomo ti sorride con espressione sciocca e la sua testa si piega su un lato, come se il collo non avesse ossa. Sbavando ti chiede se vuoi vedere l'uovo di drago bianco che ha trovato in un crepaccio nel ghiaccio del deserto di neve. Ti indica un fagotto dalla forma strana. Stai al gioco, guardando nel fagotto (vai al **49**), lo attacchi (vai al **56**), o gli dai una pacca sulla spalla e prosegui il cammino (vai al **64**)?

36

Gli abitanti ti ringraziano, e dicono che pregheranno che tu riesca ad arrivare al palazzo. Prometti loro che i soldati li raggiungeranno entro la sera e, dopo un pasto frettoloso, ti avvii lungo la strada verso il palazzo. Più avanti abbandoni la strada e furtivamente prosegui attraverso i boschi sul fianco della montagna, senza lasciare tracce del tuo passaggio. Dopo un po' ritorni sulla strada, che risale a zig zag la montagna. Ormai sta scendendo la sera, ma finalmente dietro una curva scorgi il palazzo del Signore Kiyamo. L'edificio sorge in una valle poco profonda tra due picchi, ed è circondato da splendidi giardini ornamentali e da un alto muro di pietra interrotto dalle torri di guardia.
Al Cancello Principale sono appesi gli stendardi decorati con il simbolo di Kiyamo, che brillano al sole. Ti avvicini alle sentinelle e fai vedere la medaglia d'avorio. Senza una parola ti guidano oltre il cancello, in una vasta zona aperta dove dei Samurai e altri soldati si allenano nella spada e nel tiro con l'arco e più avanti, fino ai giardini ornamentali. Subito ti fanno entrare in una sala di ricevimento riccamente arredata, dove ti viene gentilmente chiesto di aspettare. Le sentinelle si inchinano e se ne vanno. Subito dopo un uomo, con un vestito bianco con decorazioni floreali stilizzate di un profondo azzurro oltremare, entra nella stanza. Ha due spade, una lunga e l'altra corta, infilate in una fascia che gli cinge i fianchi. Si presenta come Onikaba, consigliere capo di Kiyamo, e dice di essere da poco ritornato dall'Isola dei Sogni Tranquilli dove ha parlato a lungo con il Gran Maestro dell'Alba. Sembra che laggiù siano a conoscenza del tuo successo nel recupero delle Pergamene di Kettsuin, e pregano Kwon affinché tu ritorni sano e salvo.
L'uomo ti porta in una lunga camera di legno lucido, dove il Signore Kiyamo siede a gambe incrociate di fronte a un tavolino coperto di rotoli e mappe. Lungo le pareti sono allineati dei Samurai armati. Il Daimio

ti fa segno di sederti al suo fianco, e viene servito il tè. È un uomo di mezza età, con le braccia e le spalle muscolose per il lungo esercizio con la spada. Vai al **66**.

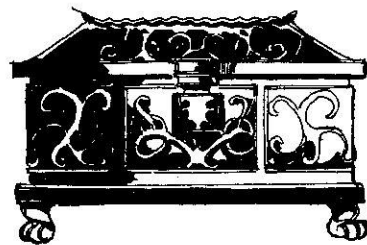
37

Il Guerriero zombi non è più che un ammasso di membra in decomposizione. La luce oscura nei suoi occhi se n'è andata, e la lama della sua spada svanisce in fumo davanti ai tuoi occhi. Sorge improvvisa una brezza che disperde il gas giallo dalla cima della collina, e tu ti guardi intorno. Lo spadaccino giace sanguinante a terra. Gli uomini vestiti di bianco e verde, probabilmente sacerdoti, sebbene uno indossi un'armatura, non sono feriti gravemente e stanno superando lo stordimento causato dall' incantesimo dello stregone, il quale sembra contento di vederli ancora vivi, ma guarda con aria imbarazzata a terra. Il sacerdote in verde pone le sue mani sullo spadaccino che sembra riprendersi un poco, mentre il sacerdote in bianco si gira verso di te. "Ti ringrazio, amico, di aver salvato le nostre vite; ma come sei riuscito a respirare dentro la nuvola gialla?"
"Costui mi sembra un assassino" lo interrompe il giovane mago, mentre lo spadaccino si alza in piedi. "Comunque ti ringrazio, nel nome di Avatar, Supremo Principio del Bene, per aver liberato Orb da questo malvagio".
Sebbene gli avvenimenti recenti suggeriscano il contrario, tu li giudichi dei forti guerrieri, induriti nel selvaggio ambiente di Orb. Accetti l'invito del sacer-

dote di Avatar di mangiare con loro (vai al **25**) o, veloce come sei venuto, te ne vai di corsa lungo il fianco della collina (vai al **172**)?

38

Hatemoto Hizen e i sei Samurai ti guidano attraverso i giardini ornamentali fino alla casa degli ospiti, che si trova nel parco del palazzo. Attraversi uno stagno tranquillo, coperto di gigli bianchi, e una radura delicatamente profumata, ricca di piante in fiore e di alberi accuratamente disposti per dare un effetto di ordinata bellezza. Il sole sparge sui giardini del palazzo una luce di un cremisi profondo, e una sensazione di pace e tranquillità ti assale. Subito dopo segui un sentiero lastricato che si snoda passando fra due lanterne di pietra, fino alle doppie porte laccate in rosso e nero della casa degli ospiti. È una struttura a forma di pagoda, con il tetto rosso in tegole e muri sottili come carta. Hizen ti fa strada attraverso le porte fino a una stanza riccamente addobbata, con cassettoni intagliati, i muri coperti da arazzi e paraventi adornati di semplici pitture ad acquerello con soggetti di uccelli, fiori e paesaggi. Lo segui attraverso una porta scorrevole in un cortile interno, dove una fontana gorgoglia quietamente riempiendo una vasca che tracima in un bacino di pietra. Guardando in alto, vedi la luna che sorge.
Hizen prosegue attraverso un'altra porta scorrevole a sinistra, ed entra in una stanza più grande nella quale si trova un lungo tavolo basso con delle ciotole fumanti di riso, croccante verdura fritta e filetti di pesce crudo marinato. Immediatamente ti rendi conto di

quanto sei affamato, e ti siedi a gambe incrociate su un tatami - o stuoino - per mangiare, dando le spalle a due porte scorrevoli. Hizen si siede con te e ti informa che tre Samurai resteranno sempre di guardia all'esterno dell'edificio , uno di ronda, gli altri davanti e dietro la casa. "Riposa e ristorati, Ninja" ti dice.
In effetti sei molto stanco, dopo tutte le prove che hai dovuto sostenere. Una giovane donna, vestita di bianco, serve il tè e si ritira in cucina, attraverso una delle tre porte scorrevoli della stanza. Di fronte a te c'è una nicchia, nella quale si trova una stampa raffigurante un Samurai che uccide un serpente con artigli e larghe ali. Dopo mangiato Hizen ti mostra una stanza dietro la cucina, illuminata da una candela segnatempo, dove una vasca d'acqua bollente e un futon (o materasso) ti stanno aspettando. Augurandoti la buona notte, se ne va. Vai al **50**.

39

Solo la tua reazione, rapida come quella di un gatto, ti evita di rimanere intrappolato. Tira due dadi.
Se il punteggio è 4 o più, vai al **2**.
Se il punteggio è 3 o meno, vai al **18**.

40

Percorri il margine della radura per portarti dietro l'umanoide squamoso, poi silenziosamente scivoli sul terreno aperto fino a trovarti a una distanza sufficiente. Con un urlo balzi in aria e colpisci la schiena della creatura, avvolgendogli la garrotta attorno alla gola con una presa d'acciaio: una sottile linea rossa subito appare dove il laccio affonda. Tuttavia, l'O-Bakemono è molto più forte di quanto tu pensassi. Non si è spostato di un centimetro, né sembra impensierito dalla garrotta. Senza sforzo ti afferra e ti solleva, gettandoti a terra con un ruggito. Rotoli cadendo, ma la forza dell'impatto è stata tale che perdi 3 punti di Resistenza; il tuo corpo è ammaccato e pesto. Balzi in piedi e lentamente arretri verso il margine della radura. L'O-Bakemono sembra avere un'intelligenza molto limitata. Non fa che guardarti e continua a spaccare la legna. A quanto pare obbedisce alla lettera ai comandi della sua padrona. Vuoi ritirarti tra gli alberi e nasconderti, in attesa di vedere cosa succederà (vai al **29**), utilizzare un Ago Avvelenato contro la bestia, se ne possiedi ancora (vai al **185**), o prendere la rincorsa e usare la Frusta di Kwon e l'Energia Interiore, se hai già letto il primo libro della serie "Ninja" e se hai ancora Energia Interiore (vai al **171**)?

41

Vieni trascinato alla base del vortice, verso un pezzo di corallo bianco a forma di ventaglio - chiamato le Dita dei Morti - che sai essere mortalmente velenoso. La bolla d'aria ti permette di respirare liberamente. Decidi di esaminare il corallo a ventaglio (vai al **68**), di nuotare alla ricerca del principe degli Elfi Marini (vai all'**81**) o di ritornare a nuoto in superficie (vai al **97**)?

42

Fuggi di corsa dal tempio, e il tuo straordinario senso d'orientamento ti permette di ritrovare subito la strada per il cancello sotterraneo che porta ai giardini del monastero. Fiducioso di non essere stato seguito cerchi Hardred, ma ti dicono che è andato al porto per conto tuo a cercare informazioni sulle navi in partenza per il sud. Alla fine decidi di aspettare il suo ritorno e ti accomodi un'altra volta all'ombra del platano. Vai al **15**.

43

Le impronte lasciate dal ladro nella polvere ti indicano la strada che ha seguito attraverso il labirinto di vicoli: lo puoi sentire ansimare leggermente quando arrivi di fronte ad un grande edificio in pietra, austero e imponente, e puoi vedere che si tratta di una grande chiesa con alte torri circolari, attorno alle quali si avvolgono

delle scale a spirale simili a grossi serpenti. Grottesche figure dalla testa di serpente e la bocca spalancata si sporgono minacciose sulle strade sottostanti. Vedi la porta di una scuderia muoversi leggermente e ti precipiti dentro, oltrepassi i cavalli che nitriscono in tempo per vedere una botola chiudersi dietro alcune balle di orzo. Salti oltre la paglia e tendi l'orecchio verso la botola. Il suono di due serie di passi che si allontanano ti fanno capire che non corri nessun rischio nell'aprire la botola, quindi ti lasci cadere sul primo gradino di un'umida scala in pietra.

La scala scende all'interno di un'austera chiesa. Di tanto in tanto ci sono delle sottili colonne, in cima alle quali si aprono dei lucernai, e l'uomo che stai silenziosamente seguendo diventa nuovamente visibile, sta correndo accanto ad un uomo con una veste grigia svolazzante. Corrono fino ad un ampio sotterraneo male illuminato, e poi dietro un angolo. Li segui furtivamente finché il suono di una porta sbattuta e di un chiavistello che si chiude ti fermano. Guardandoti intorno vedi una giovane donna di una bellezza non comune, vestita di una bizzarra armatura a mosaico; il suo viso è duro, ed ha un'espressione sprezzante. Ha chiuso e sbarrato una pesante porta di quercia in fondo alla scala umida. Più che sfuggirti, sembra averti intrappolato. "La tua fama si sta spargendo per il paese, Ninja. È un peccato che tu abbia incontrato presso il Passo Fortune il nostro amico Olvar, barbaro gentile e nobile delle terre settentrionali".

Sorride, mentre i due uomini che hai seguito compaiono all'altra estremità della cantina. L'alto ladro dai

capelli biondi è vicino a un mago, sulla cui tunica grigia si vedono dei segni cabalistici e che porta un grosso orecchino d'oro. Guardando nei loro occhi duri senti che tra tutti e due non potrebbero mettere insieme un grammo di buon cuore. La donna dice di chiamarsi Cassandra. Gli altri devono essere gli uomini menzionati insieme a lei nel manifesto vicino al cancello - Tyutchev e Thaum - che insieme a Olvar, l'uomo che hai ucciso quando incautamente ti ha attaccato al Passo Fortune, hanno assassinato Aurora, la grande sacerdotessa della cattedrale di Illustra. Cassandra dichiara che intendono vendicarsi per la morte di Olvar. Tyutchev estrae da dietro la schiena uno spadone, mentre Cassandra sguaina la sua lunga spada.
Cerchi di difenderti dicendo di non aver mai ucciso nessuno in vita tua (vai all'**82**), lanci uno Shuriken, se ne hai ancora, contro uno dei due (vai al **108**), usi qualche altra arma (vai al **147**), o attacchi Cassandra (vai al **121**)?

44

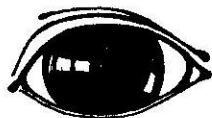
Per due giorni viaggi dall'alba al tramonto, riposando pochissimo. Le siepi di biancospino e i cespugli di ginepro ti costringono spesso a ritornare sui tuoi passi per aggirarli. La tua mente è assorta in cupi pensieri, nell'atmosfera plumbea, quando ad un tratto uno scricchiolio di foglie secche attira la tua attenzione. Stai camminando lungo una stretta pista di cervo tra dei cespugli di biancospino, quando alcuni briganti con le spade sguainate ti sbarrano il cammino. Non c'è via di fuga attraverso i cespugli, e guardando indietro vedi uscire da un nascondiglio altri tre malfattori che ti sbarrano la strada.
Se sei un esperto Acrobata puoi cercare di superare con un balzo i tre dietro di te e quindi attaccarli (vai al **57**). O puoi usare uno Shuriken, se ne hai ancora (vai al **73**), oppure un Ago Avvelenato se li sai usare (vai al **94**). Altrimenti puoi avanzare per attaccare i tre che hai visto per primi (vai al **106**).

45

Invece di un lasciapassare per una nave, Hardred estrae un pugnale da lancio e te lo tira addosso. Il lancio è troppo rapido perché costui sia davvero Hardred. Ma questo sarà il tuo ultimo pensiero, prima che il pugnale ti si pianti nel cuore. La lama è scanalata e coperta di veleno, ma sarebbe bastato il ferro a portare a termine il lavoro. Mentre muori "Hardred" si inchina e si presenta: "Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini, al tuo servizio, Ninja. Honoric - che è ancora vivo - sarà soddisfatto".
La tua missione è fallita.

46

La porta si apre su una galleria che piega verso il basso e a sinistra, dove l'aria è stantia e umida. I Goblin ti hanno quasi raggiunto, quindi decidi di affrettarti lungo la galleria. Dopo la curva essa si restringe sempre più, avvolgendosi a spirale nelle viscere della montagna, finché all'improvviso ti trovi in un vicolo cieco. Ti volti, ma prima che tu possa risalire una pesante inferriata scende dal soffitto chiudendo completamen-

te il passaggio e intrappolandoti. I Goblin sono dall'altra parte, e schiamazzano allegramente guardandoti con aria soddisfatta. Dopo un po' se ne vanno, ma subito dopo un rigagnolo d'acqua ti raggiunge i piedi e comincia a riempire il fondo del tunnel. Evidentemente i Goblin hanno deciso di farti morire annegato. Il livello dell'acqua si alza e non puoi fare altro che invocare il tuo dio, Kwon il Redentore, perché ti salvi. Vai al **95**.

47

Punti l'anello e pronunci a voce alta la parola "Rahelios!" Chi scegli come bersaglio: Cassandra (vai al **412**), o Thaum (vai al **418**)?

48

Dopo un viaggio di un giorno attraverso le montagne è giunta la notte, e stai guardando la miriade di lucine sottostanti: il campo dell'esercito di Jikkyu. Discendi la collina e prosegui cautamente attraverso i campi aperti, mimetizzandoti con delle frasche, verso il campo. Arrivi a una linea perimetrale di picchetti di guardia, ognuno segnato da un fuoco, distanti una quarantina di metri, con due sentinelle. Nell'oscurità riesci a vedere molto bene, e il tuo vestito nero si confonde con le ombre della notte. Ti avvicini a un picchetto di

guardia e getti una pietra sul fuoco. Al rumore le sentinelle guardano per un attimo nel fuoco, ma poi distolgono lo sguardo, momentaneamente accecate, permettendoti così di scivolare vicino a loro come un fantasma. Rapidamente raggiungi la cerchia esterna di un enorme accampamento. Al centro si trova un largo padiglione scuro, privo di ornamenti tranne che per una bandiera che sventola sulla cima; quasi sicuramente è la tenda di Jikkyu. Ti porti all'interno evitando le sentinelle notturne, alcune delle quali sono tozze e deformi, con lunghe braccia che finiscono in artigli: i Bakemono. Come uno spettro sbuchi dalla notte e afferri un soldato isolato con la tua garrotta, uccidendolo in silenzio. Dopo aver indossato la sua armatura e preso le sue armi ti dirigi senza nasconderti verso l'ampia tenda, indisturbato. Due sentinelle si trovano davanti all'ingresso ben illuminato.
Scivoli fino al retro della tenda, praticando un piccolo foro, e guardi all'interno (vai al **98**); cerchi di uccidere le due guardie il più velocemente e silenziosamente possibile (vai al **79**); o ti avvicini dicendo di essere un messaggero (vai al **387**)?

49

Mentre ti chini per aprire l'imboccatura del sacco, l'uomo rotola indietro di schiena. Mentre ti volti a guardare, qualcosa balza fuori dal sacco: ha degli artigli che ti si conficcano nel collo, e somiglia ad una palla rossiccia gonfia d'aria. Si serra contro la tua faccia impedendoti di vedere, mentre cerchi di togliertela di dosso. Percepisci, tuttavia, un tubo cartilagino-

so simile a uno stelo che ti entra a forza nella bocca quando cerchi di urlare per il dolore e la sorpresa. Quando lo mordi, un fiotto di liquido bollente ti irrompe in gola. Se sei Immune ai Veleni, vai al **78**. Altrimenti ti rendi conto, mentre il petto ti si contrae in uno spasmo, di essere stato avvelenato. Sei paralizzato, e l'orribile cosa a forma di sacco si appiattisce sopra la tua faccia per soffocarti. L'ultima cosa che senti sono le mani brancolanti dell'uomo dalla testa rasata che ti frugano alla ricerca delle Pergamene di Kettsuin. La tua missione è fallita.

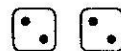
50

Il bagno è tonificante, e stendendoti sul futon per dormire ti senti rinfrescato e ripulito, piacevolmente stanco. Presto ti addormenti e cominci a sognare. Una vivida immagine si forma nella tua mente. Ti trovi in una amorfa distesa del nulla. Una testa di tigre galleggia davanti a te. La sua pelliccia è immacolata, e gli occhi, completamente blu, ti guardano tranquillamente, riempiendoti di forza quieta e di calma. Improvvisamente la sua bocca si apre, rivelando le fauci spalancate in cui si allineano i denti affilati come rasoi e macchiati di sangue; ora la tigre ruggisce. Un forte vento ti soffia contro, soffocandoti con una zaffata fetida e asfissiante; un'altra faccia emerge dall'oscurità della bocca spalancata, cancellando completamente la tigre bianca e i suoi occhi così azzurri, ancora sereni e in qualche modo pieni di tranquillità. Di fronte a te ora c'è il viso di un Ninja, i cui lineamenti sono coperti dal cappuccio nero: si intravedono soltanto due occhi neri scintillanti di ostilità. Ti svegli di soprassalto e ti trovi seduto, madido di sudore e con il respiro pesante. Fuori la notte è sempre tranquilla. La candela, ancora tremolante, ti dice che hai dormito circa tre ore. Ritorni a dormire (vai al **27**) o ti alzi per parlare con le guardie (vai al **63**)?

51

Entri furtivamente nella caverna mentre l'O-Bakemono si alza in piedi. All'improvviso con un urlo balzi in aria e colpisci la creatura alla schiena, avvolgendo la garrotta attorno alla sua gola in una presa d'acciaio: una sottile linea rossa subito appare dove il laccio affonda. Tuttavia l'O-Bakemono non sembra impensierito dalla garrotta. Senza sforzo ti afferra e ti solleva, gettandoti a terra con un ruggito. Rotoli per attutire la caduta, ma prima di poterti alzare vieni stretto dalle spire dell'Hannya: sono infuocate come le fiamme dell'inferno, e ti è impossibile muoverti. Vieni contemporaneamente bruciato, schiantato e soffocato.

52

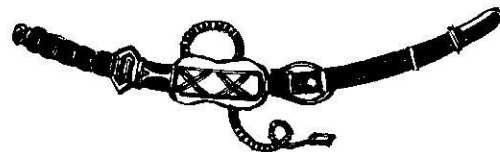
Corri rapidamente fino all'orlo del tetto del Torrione e, dopo esserti sistemati gli Artigli di Gatto ai polsi e alle mani, inizi l'ardua discesa verso il sottostante Cortile Interno. Da sopra ti arrivano le esclamazioni di orrore delle sentinelle che hanno scoperto il corpo di Yaemon, ma nessuna di loro pensa di guardare lungo le pareti a strapiombo del Grande Torrione.
Sei arrivato a metà della tua discesa, quando uno squarcio tra le nubi lascia filtrare un raggio di luna.

Una guardia che si trova nel Cortile vede quello che gli sembra un enorme ragno nero camminare lungo le mura del Torrione, e con la balestra ti lancia contro un dardo. Hai l'abilità di Intercettare le Frecce? Se sì, vai al **167**. Altrimenti vai al **295**.

53

Il Guerriero Barbaro si muove lentamente, e tu decidi di provare i Denti di Tigre contro la goffa apparizione. Ti lanci coi piedi in avanti contro la testa senza viso, rivestita di pieghe di carne rossastra. I suoi occhi sono pozze di malvagità.

Guerriero Zombi
Difesa contro i Denti di Tigre: 5
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 2

Se riesci ad atterrare il Guerriero zombi, aggiungi 2 punti al prossimo lancio e raddoppia i danni causati dal tuo attacco. Se fallisci, il Barbaro ti colpisce con la sua spada fredda e luccicante all'inguine. La tua Difesa mentre cerchi di rotolare via è 7.

Se riesce a colpirti, sottrai 2 dai prossimi due lanci di dado, essendo intontito dal gelo che ti ottenebra i riflessi. Se sei ancora vivo, puoi sferrare un calcio (vai al **74**) o un pugno (vai all'**86**).

54

Devi affidarti alla Fortuna, mentre la griglia scende verso il pavimento della galleria. Lancia un dado.
Se il punteggio è 1 o 6, vai al **26**.
Se il punteggio è 2, 3, 4 o 5, vai al **12**.

55

Indietreggi rapidamente, evitando un insidioso fendente, quindi balzi in avanti colpendolo all'addome con un calcio e poi alla gola con la velocità del lampo.

Ninja
Difesa contro il Calcio del Fulmine a Forbice: 7
Resistenza: 19
Danno: 1 Dado + 1

Se hai ridotto la sua Resistenza a 0 o meno, vai al **13**.
Se gli sono rimasti dei punti di Resistenza, colpisce selvaggiamente la tua gamba protesa. La tua Difesa contro questo colpo è 7.
Se sopravvivi all'attacco, tenti il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**), l'Atterramento a Mulinello (vai

all'**87**), o riprovi con un calcio (ritorna all'inizio del paragrafo)?

56

Quando ti muovi per attaccare, l'uomo dalla testa rasata ti afferra con il braccio il collo con la velocità di un'aquila in picchiata. Ti rendi conto che deve essere un monaco esperto in arti marziali. La tua Difesa contro il suo attacco improvviso è 7. Se non riesci a schivare il colpo, perdi 5 punti di Resistenza. Se sopravvivi puoi tentare con un Colpo della Coda di Drago (vai al **125**), un Colpo del Cobra (vai al **142**) o un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **169**).

57

Stranamente una morsa di paura ti opprime, ma ti riprendi subito; ti pieghi, come per colpire quello che sembra il capo dei tre briganti allo stomaco, ma poi ti lanci in un'elegante capriola in modo da atterrare alle loro spalle e attaccare prima che si rendano conto di ciò che succede. Puoi attaccare con il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **140**), il Calcio della Tigre che Salta (vai al **154**) o l'Atterramento a Mulinello (vai al **163**). In alternativa puoi evitare lo scontro in qualunque momento. Se fuggi, vai al **201**.

58

L'aguzzino viene gettato all'indietro contro la ruota di tortura, ma rotola sopra il corpo rigido del prigioniero e si mette al riparo, mentre le guardie entrano di corsa dietro di te. Combatti eroicamente, mettendone

tre al tappeto, ma uno di loro ti colpisce con il martello da guerra, facendoti cadere. Ti immobilizzano e ti legano con delle corde. Una delle guardie comincia ad arroventare dei ferri in una piccola fornace, mentre il boia cerca di bendarsi la testa dolorante. Sei abile nelle Evasioni? Se sì, vai al **28**. Altrimenti vai al **344**.

59

Kwon non può sentire il tuo richiamo: sei nella zona sotterranea di un tempio dedicato a un altro dio, il cui potere è troppo grande per permettere che tu venga salvato. Attacchi Cassandra prima che ti trafigga con la spada (vai al **121**), o usi una qualunque arma raccolta nel tuo viaggio (vai al **147**)?

60

Tre sacerdotesse e un guerriero di guardia, tutti vestiti di verde e bianco, si alzano al tuo ingresso. La spada della guardia sibila uscendo dal fodero, ma una delle sacerdotesse, una donna dai capelli bianchi e dalle ossa così sottili da sembrare quelle di un elfo, ti dà il benvenuto. Dici loro di aver ucciso un uomo di nome Olvar, il Portatore di Caos, e glielo descrivi. La sacerdotessa sembra interessata:
"Costui portava sulla fronte un cerchietto con una gemma azzurra. L'hai preso?" Tu scuoti la testa e la sacerdotessa continua: "I barbari del nord si somigliano tutti. Se davvero era lui ti ringraziamo, ma non possiamo essere così generosi, con i tributi della dea, da ricompensarti senza prove". Decidi di lasciar perdere e chiedi informazioni sugli altri traditori menzio-

nati nel manifesto. La sacerdotessa stringe le labbra e dice con sguardo torvo: "Sono giunti qui ad Harith dopo esser stati cacciati da Wargrave Abbas per atrocità simili. Adorano Anarchil, il malvagio dio del caos, e il loro unico interesse è l'omicidio gratuito. Hanno ricevuto aiuto dal tempio di Anarchil qui in città, e sono stati stati abbastanza audaci da violare il nostro tempio e uccidere la santa Aurora nella sua cattedrale. Thaum è un maestro dell'inganno, e grazie ai suoi trucchi sono fuggiti nel Manmarch. Se ciò che dici è vero, sono sorpresa che tu abbia trovato Olvar da solo; dicono che siano inseparabili. Forse la dea ha preso la sua vendetta sugli altri. Mi auguro che sia così".
Decidi di andartene, prima che ti chiedano che cosa ti ha portato ad Harith. Vai al **6**.

61

Mentre tu estrai uno Shuriken, un pugnale da lancio scagliato da Hardred vola verso il tuo cuore. Il lancio è troppo veloce per essere davvero opera di Hardred. Se hai l'abilità di Intercettare Frecce, vai al **342**. Altrimenti questo è l'ultimo tuo pensiero, prima che il pugnale ti si pianti nel cuore. La lama è scanalata e coperta di veleno, ma sarebbe bastato il ferro a portare a termine l'opera. Mentre muori, "Hardred" si inchina e si presenta: "Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini, al tuo servizio, Ninja. Honoric sarà soddisfatto, perché devi sapere che è ancora vivo".
La tua missione è fallita.

62

Le tue membra doloranti sono cariche di adrenalina mentre ti lanci verso ciò che resta del corpo del Goblin; sai benissimo che se manchi la presa sprofonderai nel magma dell'Essere Primordiale. Voli al di sopra del pantano nero e ondeggiante, e le tue dita si stringono al corpo semiputrefatto del Goblin. Mentre l'orrore senza nome si alza in un'ondata di piena, ti arrampichi lungo la treccia; dai un paio di strattoni, in modo da far cadere giù il corpo del Goblin, e così puoi ritirare l'estremità della treccia fuori dalla portata dell'Essere Primordiale. Adesso sei lì aggrappato, e dondoli tracciando archi sempre più ampi, finché intravedi una serie di gradini di pietra che salgono sul fondo della grotta. Ti dai ancora più slancio e spicchi un balzo, in modo da arrivare vicino al gradino più basso. Guardi indietro: l'orrore sta mangiando ciò che resta del Goblin, la cui testa sta sparendo sotto la superficie fluttuante. Vai al **3**.

63

Ti alzi in piedi e indossi il costume Ninja prima di andare alla porta e aprirla. Gli occhi del serpente con artigli e ali che sta morendo sembrano guardarti con consapevolezza dalla stampa appesa al muro, e i colori sono come ombre nel tenue bagliore della candela. Attraversi la stanza e, aprendo un'altra porta, esci nel cortile interno. La pozza d'acqua, delicatamente increspata, riflette la pallida luce della luna che dà alla notte senza nubi una luminescenza spettrale. L'aria è impregnata del ricco profumo dei giardini ornamentali

e del verso di insetti e rospi. L'aria è tiepida e afosa; non c'è un alito di vento. Tutto è calmo e tranquillo, ma la notte sembra in attesa.
Silenziosamente, come un'ombra, attraversi il cortile, apri la porta, entri e la richiudi con un unico fluido movimento. Sei nella quasi totale oscurità, nella prima stanza della casa degli ospiti. Resti immobile come una roccia, i sensi tesi, esaminando l'oscurità quasi tangibile di fronte a te. Campanelli di allarme sembrano suonare selvaggiamente nella tua testa, ma non trovi nulla. Dopo un po' ti muovi. A memoria ritrovi la strada tra i mobili fino alla porta di fronte, con le orecchie tese e un formicolio alla schiena: tutto sembra calmo, e non riesci a percepire niente di strano nella stanza, però ti senti oppresso da una premonizione istintiva. Stai per aprire la porta quando per una qualche ragione ti fermi ad ascoltare, anche se sai che tutto *deve* essere a posto nel palazzo dell'unico shogun degli ultimi trecento anni: questo è il luogo più sorvegliato di tutta Lemné. Non senti niente se non il pesante respiro della noia. Apri solo un poco la porta e guardi fuori. Uno dei Samurai è appoggiato a una colonna, con le armi deposte a terra, e sta mormorando tra sé, mentre il Samurai di ronda continua a girare attorno alla casa. Decidi di uscire e lui si gira, con un'espressione di orrore sul viso quando vede il tuo costume Ninja, ma poi sorride salutandoti con enorme sollievo quando ti riconosce.
"Cosa vi spinge fuori all'alba, signore? Solo i morti e le povere sfortunate sentinelle come me vanno in giro a quest'ora".

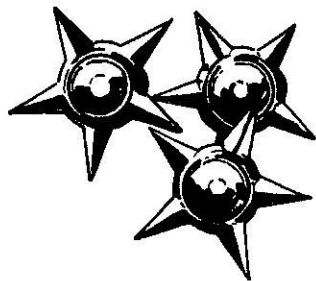
Adesso cominci a sentirti ridicolo, e cerchi di non comportarti come un coniglio spaventato: ti rilassi, come la corda tesa di un arco che viene disarmata. Dici alla sentinella che non riuscivi a dormire, e resti in profonda meditazione finché non ti rendi conto che la tua totale immobilità e il tuo comportamento distaccato stanno facendo sentire la sentinella a disagio, per cui fai un cenno di saluto e ritorni in casa. Vai al **77**.

64

Appena ti avvicini all'uomo che sbava, quello ti colpisce in faccia con un pugno, facendoti cadere all'indietro. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, balzi in piedi e ti prepari a combattere. Vai al **56**.

65

Ti getti nel nero acquitrino ondeggiante, simile a lava, e ti lanci in avanti cercando di raggiungere il corpo del Goblin. Un'ondata di dolore intenso, bruciante come un fuoco, ti attanaglia; i succhi gastrici dell'orrore senza nome ti strappano la carne delle gambe fino all'osso, mentre tu ti sforzi di avanzare attraverso il suo stesso corpo. Perdi 9 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti tiri su lungo la treccia e con un paio di strattoni fai cadere il corpo del Goblin, in modo da poter ritirare l'estremità della treccia fuori dalla portata dell'Essere Primordiale. Cominci a dondolare tracciando archi sempre più ampi, e ad un certo punto intravedi una serie di gradini di pietra che salgono dal fondo della grotta. Prendi ancora un po' di slancio, poi spicchi un balzo in aria e atterri vicino al gradino più

basso. Guardi indietro: l'orrido essere sta mangiando ciò che resta del Goblin, la cui testa sta sparendo sotto la superficie fluttuante. Vai al **3**.

66

Racconti a Kiyamo del villaggio e dei suoi problemi. Immediatamente il Daimio ordina a Onikaba di inviare un distaccamento di Samurai per risolvere il problema, e finalmente puoi tirare un respiro di sollievo: gli abitanti del villaggio saranno salvi. Poi Kiyamo ti dice: "La tua fama ti ha preceduto, Ninja Vendicatore. I seguaci di Vile, Nemesis e Vasch-Ro bramano il tuo sangue, mentre i seguaci degli altri dei ridono sotto i baffi. Tutto ciò che è pulito e sano porta gioia su Orb. Mi congratulo con te" e si inchina. Tu lo ringrazi, e lui continua: "Ma non tutto va bene qui, sull'Isola dell'Abbondanza. Un daimio malvagio, Jikkyu, aiutato dal suo luogotenente, il maestro arciere Akira, ha accresciuto troppo il suo potere. Ha accolto molti Ronin e banditi nelle sue schiere; ha anche un'esercito di Bakemono, o orchi, ai suoi ordini, e ha esteso il suo

potere su di loro con l'aiuto di alleati empi. Le mie spie riferiscono che gli emissari dei sacerdoti di Nemesis e dei monaci di Vile hanno promesso a Jikkyu molti aiuti se, dopo aver conquistato l'Isola dell'Abbondanza, invaderà l'Isola dei Sogni Tranquilli e la distruggerà completamente. Con l'aiuto dei sacerdoti di Nemesis, dei monaci di Vile e di un numero sufficiente di soldati, potrebbe farcela. Ha già sottomesso gran parte del sud, e sta ammassando le sue schiere appena al di là della fortezza di Kanokura. Io, i miei uomini e le benedizioni del dio Eo, Principe della Pace e della Prosperità, siamo gli unici a contrastare la sua avanzata. Siamo stati avvisati del tuo arrivo, Ninja, e abbiamo bisogno del tuo aiuto. Devi penetrare nel campo nemico e uccidere Jikkyu; è lui che tiene insieme questa alleanza. E questo servirebbe non solo ad aiutare noi, ma anche a proteggere la tua patria. Potrai lasciare qui le Pergamene di Kettsuin: il Grande Maestro dell'Alba ha inviato un monaco, Gorobei, per riportarle indietro se tu dovessi fallire questa missione, affinché non cadano di nuovo in mani nemiche. Il Gran Maestro ha detto che dovresti conoscerlo".
Ad un suo cenno i suoi servitori fanno entrare il monaco. Riconosci la figura alta e potente di Gorobei del Tempio della Roccia. Egli ti saluta, e vi abbracciate. "È bello vederti di nuovo, Vendicatore" ti dice, con gli occhi luccicanti di lacrime non trattenute. "Abbiamo pregato a lungo per te".
Decidi di partire per la tua missione il mattino seguente, e affidi a Gorobei le Pergamene di Kettsuin. Sei affidato alle cure dei guaritori del Daimio e dormi

bene: puoi recuperare 5 punti di Resistenza. Il giorno seguente Kiyamo ti mostra i dintorni del campo di Jikkyu; tu indossi il costume di Ninja e parti. Vai al **48**.

67

Se possiedi l'abilità di Scassinare le Serrature, vai al **184**. Altrimenti continua a leggere.
Procedi lungo la spirale, ma ad un certo punto ti trovi in un vicolo cieco; hai appena il tempo di lanciare un'imprecazione quando un suono stridente ti fa voltare: dal soffitto sta scendendo una griglia di metallo, con alla base degli spuntoni arrugginiti, minacciando di intrappolarti. Se sei un abile Scalatore puoi lanciare il tuo rampino sotto l'inferriata, sperando di bloccarla prima che tocchi il pavimento (vai al **54**), o puoi cercare di scivolare sotto gli spuntoni come se stessi tentando un Atterramento Coda di Drago (vai al **39**).

68

Mentre nuoti verso la formazione corallina delle Dita dei Morti, tre esseri simili a mante con la testa di squalo nuotano verso di te. Sono intelligenti e malvagie, come Sciacalli Marini. Decidi di armarti con un pezzo di corallo, serrandolo nel pugno in maniera da far sporgere le punte velenose tra le dita. Gli Sciacalli Marini nuotano all'attacco. Vai al **111**.

69

Invece di un salvacondotto per una nave, Hardred estrae di scatto un pugnale e te lo lancia addosso prima che tu possa capire cosa succede. Il lancio è troppo rapido perché costui sia davvero Hardred. Se hai l'abilità di Intercettare le Frecce vai al **342**. Altrimenti questo è l'ultimo tuo pensiero prima che il pugnale ti si pianti nel cuore. La lama è scanalata e coperta di veleno, ma sarebbe bastato il ferro a portare a termine il lavoro. Mentre muori "Hardred" si inchina e si presenta: "Mandrake, Maestro della Setta degli Assassini, al tuo servizio, Ninja. Honoric sarà davvero contento: infatti devi sapere che è ancora vivo, nonostante i tuoi sforzi".
La tua missione è fallita.

70

Il soldato ha appena il tempo di capire cosa sta succedendo, mentre tu scivoli lungo i gradini con i piedi in avanti; la sua spada fende l'aria. Gli avvolgi le tue

gambe attorno alle sue e cerchi di alzarti e di farlo cadere, colpendolo con l'avambraccio.

Sentinella
Difesa contro il Colpo Coda di Drago: 5
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado.

Se hai successo, vai al **130**. Se non riesci a farlo cadere all'indietro, il soldato afferra l'impugnatura della spada e, alzandola sopra la testa con la punta rivolta in basso cerca di piantartela nella pancia. La tua Difesa è 6: cerchi di rotolarti su un fianco e di rimetterti in piedi. Se sei ancora vivo vai al **143**.

71

Entri furtivamente nella caverna, mentre l'O-Bakemono si alza in piedi. Sbucando dall'ombra soffi con forza, e l'ago gli colpisce la nuca. Il mostro porta una mano sopra la ferita e si gira, ruggendo di dolore. La giovane donna grida, con una selvaggia speranza negli occhi, mentre l'Hannya ondeggia verso di te con un grugnito di rabbia. L'O-Bakemono barcolla, ma poi agita la sua grossa mazza contro di te; è ancora vivo ma indebolito dal veleno. Eviti facilmente il colpo maldestro, ma alcuni impulsi di energia verde partono dalle dita dell'Hannya, esplodendo contro il tuo fianco e ustionandoti. Perdi 3 punti di Resistenza.
Se sei ancora vivo, lanci della Polvere Accecante nel fuoco (se ne hai) e porti un Calcio del Cavallo Alato contro la tempia dell'O-Bakemono (vai al **112**), soffi un altro ago contro di lui (vai al **139**), o lanci uno Shuriken contro l'Hannya, mentre cerchi di finire l'O-Bakemono (vai al **152**)?

72

I Goblin non hanno osato attraversare l'acquitrino ma, mentre avanzi a grandi passi, capisci da alcune grida soffocate che si stanno avvicinando da un'altra galleria. Quella che stai seguendo tu è ora illuminata da rozze lanterne ornamentali. Continui a correre finché, svoltato un angolo, ti trovi davanti il più grosso Goblin che ti sia mai capitato di vedere. Sta contando delle monete d'oro, che adesso nasconde sotto un panno per poi afferrare una lunga spada; l'arma non è per certo del tipo usato di solito dai Goblin, sembra addirittura troppo grossa perché possa maneggiarla. Il Goblin ha in testa una corona di rame ammaccata, e indossa un'armatura di maglia di ferro arrugginita.
Ancora non hai trovato l'uscita da queste caverne, ma vedi che c'è un altra galleria dietro il Re dei Goblin. Se sai utilizzare gli Aghi Avvelenati puoi usarne uno (vai al **339**), oppure puoi lanciare uno Shuriken, se ne hai ancora (vai al **355**), oppure puoi semplicemente correre all'attacco (vai al **368**).

73

Mentre tiri una stella da lancio contro il capo, una cappa di timore sovrasta i tuoi pensieri, ma riesci a dissiparla. Fai un lancio per lo Shuriken. Se il punteggio è 8 o più, la stella da lancio evita lo scudo del capo e puoi lanciare i dadi normalmente per calcolare il Danno procurato. Se il punteggio è 7 o meno, lo

Shuriken si pianta nello scudo senza danneggiarlo, mentre tu parti all'attacco. Usi il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **140**), il Calcio della Tigre che Salta (vai al **154**) o l'Atterramento a Mulinello (vai al **163**)?

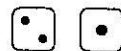
74

Il viso del Barbaro zombi è indifferente, ma i suoi occhi sono finestre su un'anima perduta per sempre. Salti e cerchi di colpire con il piede gli occhi scuri.

Guerriero Zombi
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 2

Se hai colpito il Guerriero zombi per la prima volta vai al **30**. Se il Guerriero zombi è morto vai al **37**. Se ancora si muove, cerca di tranciarti la gamba con un potente fendente della gelida spada scintillante. La tua Difesa, mentre cerchi di schivare di lato, è 8. Se ti colpisce devi sottrarre 2 punti dai prossimi due lanci di dadi, poiché il gelo ti intontisce rallentando le tue reazioni. Se sei ancora vivo, puoi colpire con un pugno (vai all' **86**), cercare di atterrarlo (vai al **53**) o calciare di nuovo (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

75

Il carnefice grugnisce mentre il tuo piede gli piega la testa, e subito dopo cade a terra. Immediatamente il giovane prigioniero ti rivolge la parola: "Nell'acqua, una via d'uscita", un attimo prima che le guardie entrino di corsa nella camera delle torture. Decidi di

seguire la sua indicazione e ti immergi nella gelida, buia profondità della pozza, sapendo che se c'è una via d'uscita non sarà facile per le guardie, che sono pesantemente armate, seguirti. Alla fine trovi di fronte a te una galleria subacquea. Fai un lancio per la Fortuna con un solo dado. Se il punteggio è 1, 2, 3 o 4, vai all'**80**. Se il punteggio è 5 o 6, vai al **332**.

76

La galleria serpeggia e si inoltra sempre più profondamente nella montagna. Stai cominciando a perdere il senso dell'orientamento, ma la torcia ti illumina il cammino mentre prosegui, respirando profondamente ma silenzioso come una faina. Vai al **113**.

77

Passi dalla luce della luna all'oscurità dell'interno, e giungi alla porta che conduce nel cortile. Tiri la maniglia per aprirla, ma si muove appena e poi si incastra; provi di nuovo ma non si muove. In un attimo tutti i tuoi sensi sono all'erta, e i capelli sulla nuca ti formi-

colano per il presentimento e il sospetto. Ti chini e ti giri lentamente, convinto che ci sia qualcosa di strano. Poi un suono ti giunge dall'esterno: un suono lieve ma acuto, che si interrompe di colpo, come se un oggetto di metallo fosse caduto e poi subito fermato prima che potesse risuonare rimbalzando. Ritorni fuori a controllare la causa del rumore (vai al **129**), ti nascondi dietro un cassettone nell'angolo della stanza (vai al **116**) o, se sei abile nell'Aprire le Serrature, cerchi di aprire la porta incastrata (vai al **148**)?

78

Il liquido bollente che si riversa nel tuo stomaco è veleno, ma tu sei immune e stringi lo stelo cartilaginoso tra i denti finché l'orribile cosa a forma di borsa salta via e si nasconde di corsa dietro la roccia. Se hai ucciso l'uomo dalla testa rasata vai al **222**. Altrimenti, mentre ti stai riprendendo, il suo piede ti colpisce alla testa in una versione del Cavallo Alato che non conosci, e cadi con una capriola nell'erba. Perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo rotoli rialzandoti in piedi e ti prepari a combattere. Vai al **56**.

79

Rimanendo nella zona buia lanci uno Shuriken che si conficca nella gola di una delle guardie; l'uomo crolla con un debole gorgoglio, mentre l'altro ti guarda inorridito quando gli salti addosso e gli avvolgi la garrotta attorno al collo. Mentre muore silenziosamente, senti un suono sibilante: è una lunga freccia, scoccata dall'interno della tenda, che ora ti penetra nel fianco; la punta uncinata esce dall'altro lato, appena sotto le costole, e lentamente cadi in ginocchio, le forze ti abbandonano, e un uomo alto con un arco dalla forma bizzarra esce dalla tenda sorridendo senza allegria. Almeno le Pergamene sono in salvo... per ora.

80

La galleria dove stai nuotando sembra molto larga: non riesci a sentire le pareti ma avanzi abbastanza velocemente. Dopo circa un minuto la tua testa sfiora ancora il soffitto sott'acqua, e cominci a preoccuparti, ma alla fine emergi in una caverna umida illuminata da una sola torcia fumante. Mentre l'acqua ti scorre via dal costume vedi il vago profilo di quello che sembra uno degli Dei Antichi, creature che abitavano la terra prima che l'uomo arrivasse dalle stelle. Un grande corno gli spunta dalla testa: è altissimo e ricurvo, e quasi tocca con la punta il soffitto. La sua sagoma ha un profilo stranamente frastagliato, e l'odore di putrefazione ti dice che il cuoio che lo ricopre si sta squamando. Se questo essere è davvero uno degli Dei

Antichi, hai davanti un avversario fortissimo benché indebolito dalla permanenza in questo umido pozzo di melma. Vedi un corpo semidivorato: è quello dello sventurato che gli è stato dato in pasto, al tuo arrivo al Torrione di Quench-heart, e la sua faccia è una maschera di terrore irrigidita nel gelido soffio della morte. Sapendo che ritornare al Torrione significherebbe una fine sicura, avanzi, pronto a dare battaglia. Vai al **373**.

81

Mentre nuoti sopra le formazioni di corallo ondulate e frastagliate, tre esseri simili a mante con la testa di squalo nuotano verso di te. Sono intelligenti e malvagie, sono gli sciacalli degli abissi, e nuotano per attaccarti. Vai al **111**.

82

Ti dichiari innocente, ma Tyutchev dice: "Allora ti uccideremo lo stesso, solo per il gusto di usare la spada". Lui e Cassandra avanzano verso di te da entrambi i lati, mentre Thaum inizia a mormorare una formula magica. Attacchi Cassandra (vai al **121**), invochi l'aiuto di Kwon il Redentore, se non l'hai ancora fatto (vai al **59**), usi un qualche oggetto raccolto nei tuoi viaggi (vai al **147**), o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati ne usi uno (vai al **170**)?

83

Rotoli e salti, sferrando pugni e calci, ma i monaci sono incuranti del pericolo e uno si sacrifica, gettandosi contro di te a corpo morto. Lo uccidi con un colpo solo, ma il suo corpo ti sbilancia e cadi. Gli altri, troppo numerosi, ti sopraffanno. Hanno recuperato le Pergamene di Kettsuin, e il tuo corpo non gli serve più: ti gettano nella baia lasciandoti affondare nel groviglio di reti dei pescatori.

84

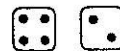
Il viaggio si svolge senza incidenti. Il *Serpente Alato* si tiene alla larga dal porto di Doomover e infine risale il Fiume Greybones fino a Tor, la città in cui è stato inventato il fuoco Toreano, sfere di fiamme esplosive utilizzate nelle battaglie navali.
Sei felicissimo di vedere Glaivas, il Cavaliere che ti ha dato le informazioni necessarie per questo lungo viaggio, che ti aspetta sul molo, e lo accogli a bordo. Il capitano vi presta la sua cabina e se ne va nella sua bettola preferita. Lo sguardo pieno di ammirazione di Glaivas, mentre gli racconti le tue imprese, ti mette quasi a disagio; ma quasi subito il tuo amico si mette a parlare di questioni più impellenti. Tra le altre cose ti dice che anche lui si è dato da fare: ora è generale dell'esercito di Tor, pronto a marciare contro la Legione della Spada di Doom in qualsiasi momento.
È già tardi quando ti saluta e scende a terra, e il mattino dopo la nave salpa alla volta di Lemné, sull'Isola dell'Abbondanza. Ti chiedi se rivedrai mai più Glaivas, ma sei anche soddisfatto per aver superato indenne tutte le insidie del Manmarch. Devi attraversare ancora quattrocento leghe di oceano, ma ti senti in armonia col mondo intero. Diversi giorni dopo gettate

l'ancora nell'affollato porto di Lemné, pieno di barche di pescatori e giunche. Vai all'**11**.

85

Il tuo pugno esplode in direzione del viso del soldato con la forza di un'ariete, mentre pieghi le ginocchia per colpirlo sotto la guardia. Lui tenta di portare la parte inferiore dello scudo contro il tuo avambraccio.

Sentinella del Torrione
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se riesci nel tuo intento la forza del tuo pugno lo atterra, ma lui si rialza, tirando fendenti con la spada. Vai al **219**. Se lo hai mancato, il bordo del suo scudo colpisce con violenza le Maniche di Ferro del tuo avambraccio: ma con grande sorpresa si accorge che non ti sei fatto nulla. A questo punto solleva la spada verso di te, cercando di colpirti alle gambe. La tua

Difesa è 8 mentre cerchi di saltare sopra la lama sibilante. Dopo questo colpo, puoi ricorrere alla Zampa di Tigre (vai al **233**), o al Calcio del Cavallo Alato (vai al **101**).

86

L'immortale Barbaro Signore della Guerra si precipita verso di te, con i suoi scuri occhi diabolici. Decidi di colpirlo con tutta la forza che possiedi, e sferri un Pugno di Ferro.

Immortale Signore della Guerra
Difesa contro il Pugno di Ferro: 5
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado + 2

Se è la prima volta che lo colpisci, vai al **30**. Se il Signore della Guerra è sconfitto, vai al **37**. Se si muove ancora, tenta di afferrarti e di colpirti con la sua spada rilucente. Tu tenti di parare i suoi pesanti colpi con le tue protezioni, e la tua Difesa è 9. Se ti colpisce, devi sottrarre 2 dal risultato dei due prossimi lanci di dadi, mentre una sensazione di freddo paralizzante rallenta le tue reazioni. Se sei ancora vivo, puoi sferrare un calcio (vai al **74**), tentare un atterramento (vai al **53**), o sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

87

Ti colpisce al petto, ma tu reagisci subito, facendo un passo in avanti e bloccandogli il braccio destro col tuo

braccio sinistro e poi torcendoglielo, nel tentativo di farlo cadere sul fianco e poi per terra.

Ninja
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 6
Resistenza: 19
Danno: 1 Dado + 2

Se riesci nel tuo intento lo fai cadere sul fianco, ma lui fa uno scatto a mezz'aria e atterra agilmente in piedi, voltandosi per affrontarti. Tuttavia il tuo attacco seguente lo coglie di sorpresa. Puoi ricorrere al Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**) o al Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), aggiungendo 1 al tuo Modificatore, ma solo per questo attacco. Se non sei riuscito ad atterrare il Ninja, vai al **133**.

88

Gli occhi bianchi e senza palpebre si allontanano dalla fiamma, ma la massa nera del corpo amorfo si ritira raggrinzendosi, senza quasi scottarsi. Avvicini la torcia alla lingua di gelatina più vicina, ma il pantano si espande intorno a te finché non ti ritrovi completamente circondato dal mostro ansimante. Mentre la torcia sta per spegnersi, ti rendi conto che dovrai cercare di attraversarlo correndo verso la treccia che pende. Vai al **65**.

89

Sfoderi la Spada Danzante, che hai fissato con una cinghia sulla schiena. e la brandisci verso Tyutchev, facendola ondeggiare in aria prima di aprire entrambe le mani nella speranza che la spada lo attacchi da sola. Sfortunatamente non sai come innescare l'incantesimo, e la spada cade a terra. Pari il colpo di Tyutchev, ma la spada di Cassandra ti penetra nella schiena e i tuoi polmoni si riempiono di sangue. Muori sputando sangue, mentre i tuoi nemici utilizzeranno il contenuto delle Pergamene di Kettsuin per devastare Orb. Hai fallito la tua missione.

90

Il tunnel si piega in una spirale sempre più stretta, addentrandosi nella fredda e grigia roccia. Si vede che nessuno è passato per di qua da molto tempo, e tutto è immobile. Decidi di andare a vedere cosa c'è alla fine della spirale (vai al **67**), o torni sui tuoi passi e scendi lungo la galleria principale (vai al **76**)?

91

Cammini rapidamente, seguendo la strada in direzione del palazzo del Daimio Kiyamo. La campagna intorno è verde e rigogliosa, con molte valli. Le risaie si estendono quasi ovunque, poiché l'Isola dell'Abbondanza è quasi tutta coltivata.
La strada è molto frequentata; spesso ti superano carri carichi di vettovaglie e di truppe, soldati di fanteria, Samurai e cavalieri. Sono tutti soldati di Kiyamo, e indossano armature laccate di colore rosso allacciate con nastri bianchi. Sui loro stendardi, fissati con delle cinghie sulla schiena degli uomini che li portano, detti Hatemoto, è raffigurata una stella a quattro punte all'interno di un quadrifoglio, rosso su bianco, che è

il simbolo del Signore Kiyamo. Tutto ciò dà l'idea che stia per scoppiare una guerra. Dopo un po' arrivi ad una biforcazione, dove a destra si va verso un passo tra i monti e verso la fortezza di Kanokura, importante caposaldo. Tu prendi la strada meno frequentata, che va a sinistra e porta al Palazzo di Kiyamo sulle montagne. Procedi da solo per un tratto, finché scorgi alla tua destra il fumo di un villaggio, circondato da risaie e situato ai piedi delle colline . Avanzi fino al villaggio ed arrivi nella piazza principale, circondata dalle poche case di legno di cui è composto il villaggio. Speri di trovare qualcosa da mangiare... è già pomeriggio e hai camminato per ore senza mai fermarti. Ma non si vede nessuno in giro. Ti fermi nel villaggio guardandoti intorno. Col tuo acuto senso dell'udito senti provenire da una casa vicina un sospiro pesante, come se ci fosse qualcuno in preda ad un dolore terribile. Apri la porta dell'abitazione e scorgi un ometto, segnato dalle fatiche, con la schiena incurvata da anni di duro lavoro nei campi. Sta confortando la moglie, una donna piuttosto grossa, che ha la faccia arrossata e singhiozza. Chiedi cosa sia accaduto. L'uomo ti guarda sorpreso, con l'espressione devastata dal dolore. Nei suoi occhi si accende una scintilla di speranza mentre ti squadra dall'alto in basso. "Aiutami" ti implora. "Una Hannya malvagia e il suo servo, un O-Bakemono, sono venuti a vivere in una grotta, poco lontano da qui. Ci hanno privato del cibo e dei pochi soldi che possedevamo".

"Perché non avete opposto resistenza o chiesto aiuto ai soldati del Palazzo?" chiedi.

"L'O-Bakemono ha ucciso quattro dei nostri ragazzi, e la loro grotta è vicina alla strada. L'Hannya ha poteri malefici e sembra in grado di individuare chiunque passi lungo la strada... nessuno osa avvertire la gente del Palazzo, e nessuno è passato o si è fermato qui da molto tempo. È un periodo difficile, prima la guerra nel sud, e ora..." sta quasi per scoppiare in lacrime. "L'Hannya ha portato via nostra figlia, e tra due giorni la sacrificherà al malvagio demone che adora: Baal, il Signore delle Mosche. Aiutaci, nobile signore, aiutaci!"
Decidi che li devi aiutare, e quindi vai alla grotta per tentare di uccidere quegli esseri e liberare la ragazza (vai al **402**); o ti affretti in direzione del palazzo, dove hanno bisogno di te e dove chiederai che mandino un drappello di soldati a occuparsi di questa faccenda, drappello che impiegherà almeno un giorno ad arrivare sul posto (vai al **36**)?

92

Mentre ti pulisci il costume sporco di fanghiglia grigia, con la mano tocchi un pezzo di metallo freddo che si trova nello stagno poco profondo. Le tue dita si stringono attorno ad una scatoletta conficcata in una crepa; la tiri fuori e la apri. Contiene quello che sembra essere un semplice anello d'ottone con sigillo. Te lo metti al dito e rimetti la scatola nello stagno prima di riprendere il cammino. Prendi nota dell'anello di ottone con sigillo sul tuo Foglio d'Identità. Vai al **72**.

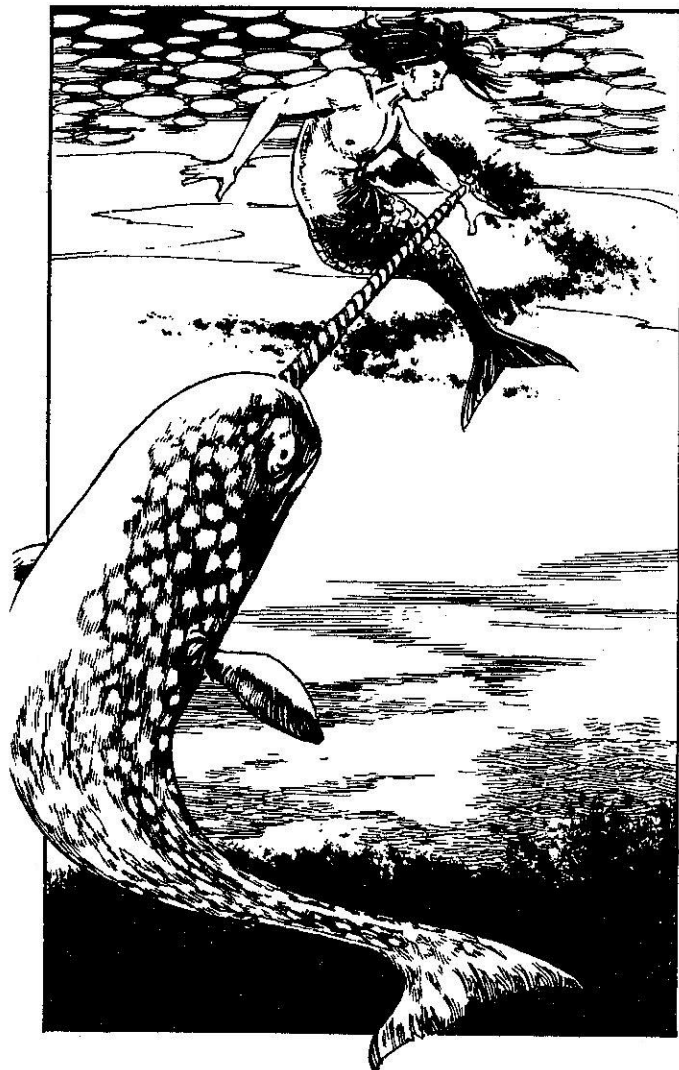
93

Allontani bruscamente lo sguardo dalla visione dell'anello di opale, salti sopra le testa di alcuni astanti e lasci la Grande Sala prima che i barbari possano fare un solo gesto. Lasci il Ulrik's Haven alle tue spalle mentre procedi dapprima verso sud, e poi verso ovest, attraverso le terre incolte in direzione di Wargrave Abbas. Vai al **131**.

94

Il piccolo Ago Avvelenato che hai sputato contro il capo dei briganti gli trapassa il collo. L'uomo viene colto da terribili convulsioni e muore. Gli altri briganti, che non hanno visto nulla e credono che tu sia in grado di fare incantesimi mortali, si disperdono e scappano. Ti avvicini all'uomo riverso per terra ed ispezioni il cadavere. Vai al **297**.

95

All'improvviso ti ritrovi al centro di una sfera sfavillante di luce argentea. Kwon ha esaudito le tue preghiere e ti muovi su un altro piano, attraverso le pareti rocciose come se non fossero più solide di ragnatele sottilissime. Eppure c'è qualcosa che non va: il tuo dio non ti parla, e avverti una sensazione di malvagità antica e potente. E le tue speranze si dileguano quando

senti che la luce incandescente viene allontanata con la forza da un male primitivo. Ti trovi ancora sotto terra, e mentre procedi alla luce sinistra che sembra venire dalla roccia stessa, hai un cattivo presagio, Kwon ti ha salvato, ma sai che presto dovrai pagare il tuo debito. Non puoi chiedergli di salvarti un'altra volta fino a quando non giungerai nell'Isola dei Sogni Tranquilli. Girando un angolo, la tua torcia illumina fiocamente uno spettacolo repellente e spaventoso. Vai al **174**.

96

Salti e afferri un supporto di legno, poi ti dondoli e salti sul tetto di tegole, agile e silenzioso come un gatto. Procedi a quattro zampe lungo il tetto, finché non riesci a vedere dall'alto gli scalini davanti alla casa. Ai piedi della scalinata giace una sentinella Samurai, col viso rivolto a terra. Un rivolo di sangue, quasi nero nella luce fioca, gli sgorga dal collo e cola per terra. Ha uno Shuriken, quasi identico al tuo, conficcato sul collo. È d'argento e sembra brillare al chiarore della luna, ed è intarsiato con delle sottili strisce di ebano che formano il simbolo del mulinello o del vortice. Ti lasci cadere silenziosamente davanti al portone principale della casa (vai al **10**), o resti dove sei e attendi gli eventi (vai al **123**)?

97

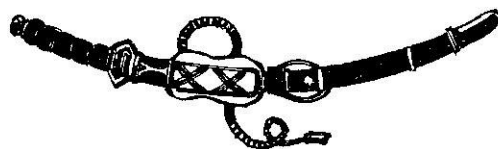
Nuoti vigorosamente fino alla superficie, mentre delle ombre scure, come sagome di bestie volanti, passano sotto di te. In superficie c'è un tritone ferito, il cui

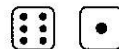
sangue macchia l'acqua formando una chiazza marrone che sembra una bandiera al vento. Una balena, che ha sulla fronte un sottile corno lungo sei piedi, sta nuotando nella sua direzione: il tritone si contorce e si gira, riuscendo a malapena ad evitare il violento colpo. Decidi di lasciar perdere il tritone e, evitando la balena, nuoti fino alla superficie (vai al **160**), o accorri in suo aiuto (vai al **136**)?

98

Senza fare il minimo rumore ti porti fino al retro della tenda, e utilizzando il pugnale di Cassandra fai un piccolo foro nella tela e guardi dentro. La tenda è molto spaziosa ed è illuminata da diverse lanterne. Sparpagliati ovunque ci sono gli effetti personali del comandante. Due uomini stanno studiando un'enorme mappa posata sul tavolo. Uno è alto e robusto, di una bellezza arrogante, l'altro è alto e magro, e porta sulla schiena un arco lungo dalla forma strana. Il più bello dice, con voce suadente: "No, Akira, deve essere il passo". L'altro replica: "Ma, mio signore Jikkyu, Kiyamo se lo aspetterà". E la discussione va avanti. Decidi di allargare il foro e scagliare uno Shuriken contro Jikkyu (vai al **126**); di inserire un Ago Avvelenato nel tuo respiratore di bambù e lanciarlo contro contro Jikkyu, se ne sei capace (vai al **114**); o di aspettare un'occasione migliore, nella speranza che Akira si allontani (vai al **145**)?

99

Non succede niente. Kwon non è in grado di sentirti quaggiù nelle grotte, e soprattutto alla presenza dell'Essere Primordiale, che i Goblin adorano e considerano come un vero dio. La massa nera che ribolle come lava scorre intorno a te, ed i suoi succhi gastrici iniziano a scioglierti la pelle. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il dolore per un po' allenta la sua morsa. Decidi di colpire con un pugno la massa amorfa (vai al **117**), di usare un Ago Avvelenato, se ne sei capace (vai al **102**), o di utilizzare la torcia contro il mostro (vai all'**88**)?

100

Grazie all'addestramento che hai ricevuto, sei in grado di lottare contro l'orrore nel fossato per diversi minuti, però non hai più la forza di ferirlo. Il mostro ti trascina nella profonda fanghiglia e, mentri anneghi, ti scorrono davanti agli occhi gli avvenimenti della tua vita. Cerchi di invocare Kwon, ma i polmoni ti si riempiono d'acqua e muori nell'oscurità del fossato che circonda il Torrione del Quench-heart.

101

Sferri un calcio contro la testa della sentinella, mentre lui fa ondeggiare la spada in aria. Per te è più facile colpire il bersaglio quando sferri il calcio da una posizione più alta.

Sentinella del Torrione
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se hai ammazzato la sentinella, vai al **249**. Altrimenti, devi cercare di saltare sopra la lama della sua spada mentre egli tenta di colpirti alla gamba. La tua Difesa, mentre salti su un piede solo dopo aver sferrato il calcio, è 7. Se sei ancora vivo, puoi ricorrere alla Zampa di Tigre (vai al **233**) o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

102

La tua abilità con gli Aghi Avvelenati ti permette di soffiarne uno nell'occhio pallido e senza palpebre più vicino. L'orrore senza nome si contrae, e per un attimo sei libero di muoverti. Fai un salto e tenti di aggrapparti alla treccia da cui pende il corpo del Goblin, sopra l'orrore che ribolle (vai al **62**), o decidi di usare la torcia (vai all'**88**)?

103

Ti aggrappi disperatamente alla garrotta, ma quasi subito il tuo corpo sente la mancanza di ossigeno e le gambe ti cedono. Le braccia cadono, inerti, lungo i fianchi; ti sforzi di sollevarle, ma sono pesanti come il piombo. Ti bruciano i polmoni. Il filo ti strazia il collo, ma tanto ormai non senti più nulla.

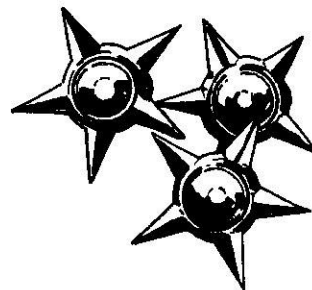
104

Mentre procedi nella luce sinistra emanata dalla roccia circostante, ti invade una torma di brutti presentimenti. E all'improvviso, dietro un angolo, la tua torcia illumina fiocamente uno spettacolo repellente ed orribile. Vai al **174**.

105

Il consigliere aggrotta la fronte per lo sforzo, e il suo sguardo va velocemente da sinistra a destra. Lo senti chiedere: "Dove sei, straniero?" "Perché non riesco a vederti? Son certo che sei quello che ha ammazzato Manse, lo Stregone della Morte". Piano piano il suo volto sparisce e l'opale riprende il suo colore. Rendendoti conto che il consigliere adora Nemesis, con un balzo prodigioso salti sopra la prima fila di astanti e corri verso la porta. Ma non ce la fai. Il consigliere ti precede e pronuncia un incantesimo in modo che la porta si chiuda a chiave. I barbari lanciano delle grida di guerra terrificanti: sei circondato e non puoi scappare. Infine hanno la meglio su di te e ti uccidono. Le Pergamene di Kettsuin vengono prese dal consigliere, che lascerà la città l'indomani per consegnarle nelle mani di coloro che adorano Nemesis, il Supremo Principio del Male. Hai fallito.

106

Inspiegabilmente provi un brivido di paura, mentre i tuoi avversari sfoderano le spade: se si tratta di briganti non rappresentano una reale minaccia. Tuttavia, mentre ti fai avanti in posizione da combattimento, noti che se ne stanno diritti uno accanto all'altro, in attesa del tuo attacco, come se fossero soldati ben addestrati e non dei banditi. Che mossa farai dopo aver liberato l'energia del tuo corpo: un Calcio della Tigre che Salta (vai al **154**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **140**) o tenterai un Atterramento a Mulinello (vai al **163**)?

107

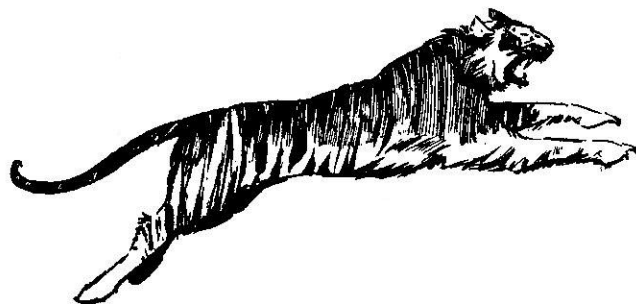
Invochi Kwon il Redentore affinché ti salvi, ma sarà difficile che il dio ti appaia di nuovo così presto. L'aguzzino estrae l'ascia dalla cintura con estrema lentezza, mentre un sorriso maligno si forma sulle sue labbra sotto il cappuccio di pelle nera. Improvvisamente le sentinelle irrompono nella stanza dietro di te, e non hai il tempo di uccidere il boia perché gli altri ti saltano addosso. Decidi di tuffarti nello stagno e di

attraversarlo a nuoto (vai al **153**) o ti arrendi all'aguzzino (vai al **124**)?

108

Tyutchev e Cassandra avanzano verso di te da entrambi i lati, mentre Thaum inizia a pronunciare un incantesimo. A chi lancerai la tua stella da lancio: Cassandra (vai al **209**), Tyutchev (vai al **187**) o Thaum (vai al **198**)?

109

Affondi lentamente nella melma vischiosa, e sei quasi contento quando i Goblin appaiono dietro di te nel tunnel, poiché in pochi secondi sarai già sotto la superficie. Quando i Goblin iniziano a scagliarti addosso delle pietre non puoi reagire. Se alzi le braccia, affonderai ancora più velocemente. Decidi di invocare il tuo dio, Kwon il Redentore, affinché ti salvi. Se non lo hai mai invocato prima, vai al **95**. Altrimenti le tue preghiere non otterranno risposta, e la fanghiglia melmosa risucchierà la tua testa martoriata sotto la superficie mentre i polmoni si riempiranno di fango. Se non altro le Pergamene di Kettsuin marciranno assieme a te.

110

Dopo due lunghi minuti, durante i quali gli occhi di Ulrik Skarsang non si staccano mai dai tuoi, il consigliere ritorna e, guardandoti da sotto le palpebre abbassate, dice che sarebbe meglio che tu restassi qui a Ulrik's Haven. Ti informi sulle navi che salpano verso l'estremo sud, e Ulrik ti dice che la sola nave che salpa verso sud è il suo mercantile personale, il *Sacco del Sud*, che, tuttavia, non rientrerà in porto prima di venti giorni. Ti offre un passaggio gratuito e ti propone di sistemarti nell'abitazione di un contadino fino a quando la nave non sarà pronta a salpare. Accetti la sua offerta e ti allontani un po' per riflettere. Se decidi che venti giorni di attesa sono troppi, e parti subito a piedi verso Wargrave Abbas, vai al **179**. Altrimenti, se decidi di riposarti qui fino al momento di salpare, vai al **33**.

111

Gli Sciacalli Marini ti girano intorno, poi si lanciano all'attacco con le loro grandi ali che li fanno sembrare uccelli di mare. Se non hai con te le Dita dei Morti di corallo, puoi tentare un Colpo del Cobra (vai al **245**). Altrimenti, tenti di utilizzare il Pugno di Ferro per affondare le punte di corallo nel muso di uno Sciacallo Marino. La sua Difesa contro questo colpo è 5. Se non riesci nel tuo intento, il corallo ti cade di mano e puoi tentare un altro Colpo del Cobra (vai al **245**) oppure, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarli (vai al **279**). Se riesci a colpirlo con il corallo, vai al **292**.

112

Butti la polvere sul fuoco e chiudi gli occhi. Si forma un lampo accecante, che illumina la grotta a giorno. Guardandoti in giro vedi che l'O-Bakemono ha lasciato cadere il bastone: si lamenta, con le mani sugli occhi. Intanto l'Hannya scuote la testa e, urlando di rabbia, tenta di recuperare la vista. Ti porti accanto all'O-Bakemono e, con calma, gli sferri un perfetto Cavallo Alato alla tempia. Si sente uno schianto e il bestione cade come una pietra. Ma ora devi affrontare l'Hannya, che ha recuperato la vista e ti sta osservando. Vai al **390**.

113

La galleria fa una curva a S, e subito dopo è sbarrata da un grosso cancello. Con fatica lo apri, ed entri furtivamente in una caverna debolmente illuminata

dai raggi di luce che entrano da alcuni fori sul tetto. La grotta è coperta da quello che sembra un tappeto nero in movimento. Si sentono squittii acuti ovunque, e mentre attraversi la caverna avverti un dolore alla gamba come se ti avessero morso. Capisci allora che il tappeto in realtà è composto da un'infinità di ratti neri. Il suolo è disseminato di chicchi di grano, e gli immondi animali sono intenti a mangiare. Attraversi di corsa la caverna, senza badare ai ratti che hai sotto i piedi, ma ad un certo punto senti un gran clamore dietro di te: c'è un gruppo di Goblin che ti rincorre con in mano coltelli e pugnali. Mentre lasci la grotta passi davanti ad un deposito di granaglie, e capisci che in realtà i Goblin allevano i topi per mangiarne la carne! Disgustato, ti infili in un tunnel che si addentra ancor di più nella montagna. Vai al **127**.

114

Senza farti notare, infili il tubo di bambù nel foro e sputi un ago in direzione di Jikkyu, mirando alla gola. Lo colpisci, ma per qualche ragione il veleno non agisce. L'ago gli lascia solo un segno (lui è immune al veleno). Mentre lo fissi meravigliato Akira lancia una freccia, proprio nel foro che hai fatto tu: il dardo ti penetra nell'occhio sinistro e poi nel cervello, e muori all'istante.

115

Mentre l'orrore senza nome minaccia di travolgerti, pronunci le parole del Patto. Quando arrivi alla frase: "Mi uccideranno più volte, eppure non morirò", sei in grado di attingere alla forza mentale che hai sviluppato durante il tuo addestramento di Ninja, e così riesci a muoverti. Decidi di utilizzare la torcia contro la massa amorfa (vai all'**88**), di usare un Ago Avvelenato, se possiedi questa abilità (vai al **102**), o tenti di fare un salto per afferrare la treccia da cui pende il corpo del Goblin (vai al **62**)?

116

Scivoli fino all'angolo della stanza e ti nascondi silenziosamente dietro una grossa cassettiera. Resti immobile e respiri piano. Trascorrono pochi minuti, mentre il sudore ti imperla la fronte, senti un formicolio alla nuca e hai tutti i sensi all'erta. Poi si sente un lieve rumore, quasi impercettibile. Non capisci se viene dall'esterno o dall'interno. Decidi di restare dove sei (vai al **165**), o ti muovi lungo le pareti fino all'ingresso principale, e aprendo piano la porta esci fuori (vai al **137**)?

117

Il tuo pugno affonda nel pantano nero e gelatinoso, che subito ti strappa la carne del braccio. Nell'orrore senza

nome si forma un'enorme onda nera che si riversa su di te, travolgendoti in un abbraccio mortale. Mentre la gelatina ti scorre intorno e i suoi succhi ti divorano la pelle, il tuo cuore cede. Se non altro le Pergamene di Kettsuin verranno digerite insieme al tuo corpo!

118

All'improvviso l'opale che porti al dito si mette a brillare, e Ulrik se ne accorge. Mentre guardi la pietra preziosa, essa sembra espandersi fino a quando non riempie il tuo campo visivo. Diventa più chiara, come se la foschia si fosse alzata, ed appare il viso affilato del consigliere di Ulrik Skarsang, che porta sulla guancia destra un disegno raffigurante un vortice nero. Se scegli questo momento per tentare di fuggire da Ulrik's Haven, vai al **93** senza leggere oltre. Se sei in dubbio, vai al **105**.

119

Uno dei Goblin ti trafigge la gamba con la spada, mentre tu ne afferri un altro e con un'abile mossa lo lanci nel precipizio. Ma mentre lo stai ancora tenendo, un terzo Goblin ti urta con la testa sul viso. Perdi l'equilibrio, e cadi insieme alla tua vittima. Perdi la torcia e ti ritrovi a volare nell'oscurità. Tuttavia la fortuna non ti ha abbandonato del tutto: atterri sopra la tua vittima, spegnendo col tuo peso il suo ultimo palpito di vita. Il suo corpo ha attutito la tua caduta, ma hai perso 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti rialzi, accendi un'altra torcia e ti incammini lungo uno stretto pianoro di roccia, illuminato da una leggera fosforescenza, dove un piccolo tunnel sbuca sul baratro in cui sei caduto. Vai al **104**.

120

Con l'agilità di una scimmia-ragno afferri il ramo e scompari tra le foglie proprio mentre un pugnale avvelenato passa sotto di te. L'uomo che si fa passare per Hardred rimane a guardare per un attimo, poi si gira e si mette a correre. Ti lasci cadere dall'albero e lo insegui, ma il giardiniere con cui stamattina hai scambiato qualche frase scherzosa sbuca da dietro un albero di magnolia e ti sbarra la strada.
Intanto, dalla scalinata del tempio, il vero Hardred ti fa cenno di avvicinarti subito. Corri fino a lui, ma ti dice semplicemente: "Calma, ho buone notizie; una nave salpa alla volta di Tor con la marea della sera. Posso garantire per il capitano". Ti guardi attorno, ma l'impostore è scappato e il giardiniere si è dileguato. Vai al **289**.

121

Velocemente ti allontani da Tyutchev e Thaum e ti avvicini a Cassandra. È accovacciata come un gatto, e aspetta che tu ti muova mentre la sua spada brilla per un incantesimo malefico. Tenterai un Atterramento Coda di Drago (vai al **232**), sferrerai un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **248**) o un Pugno di Ferro (vai al **254**)?

122

Col piede ti appoggi a un masso sommerso, da lì riesci a lanciarti verso il bordo della melma vischiosa; poi, con uno sforzo immane, riesci ad aggrapparti al terreno solido. Ti tiri fuori e continui il tuo cammino, in direzione di una vasta caverna. Prima di raggiungerla, vedi uno stagno a fianco della galleria. Procedi oltre in fretta (vai al **72**), o ne approfitti per pulirti i vestiti dalla fanghiglia grigia (vai al **92**)?

123

Aspetti qualche minuto con i cinque sensi all'erta. Non succede niente. Poi avverti un formicolio tra le scapole, come se qualcuno ti stesse bruciando con lo sguardo. Salti in piedi e ti giri, e resti senza fiato per la sorpresa. C'è una figura, vestita come te, tranne che per una spada ricurva, il Ninjato, fissata sulla schiena, che procede lentamente nella tua direzione. I suoi occhi cattivi brillano al chiaror della luna. Si ferma di colpo e ghigna quando si rende conto che lo hai visto, ma approfitta del tuo attimo di smarrimento per scagliarti con un movimento veloce uno Shuriken, quasi

identico al tuo, nella spalla. Perdi 3 di Resistenza. Se sei ancora vivo, la forza del colpo ti fa perdere l'equilibrio e cadi dal tetto. Sei un abile Acrobata? Se sì, vai al **182**. Altrimenti, vai al **159**.

124

Ti inchini davanti all'aguzzino e tendi le braccia. Le sue labbra si aprono in un ghigno, sotto il cappuccio di pelle nera, mentre ti lega con delle corde. In quel momento entrano i soldati, e lo informano che hai ammazzato Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte. Con un'espressione furibonda, l'aguzzino replica: "Dovrò usare tutta la mia ingegnosità per studiare le punizioni che meriti, Ninja". Dice ai soldati di preparare delle manette ardenti nella fornace, e nel frattempo va a prendere alcuni dei suoi "strumenti speciali".
Sei un esperto in Evasioni? Se non lo sei, vai al **344**. Se lo sei, l'aguzzino ritorna dopo un attimo, tenendo in mano un elmetto di ferro che si apre a metà e che ha due punte all'altezza degli occhi. Le punte possono essere avvitate verso l'interno, un giro alla volta. Ordina alle sentinelle di lasciare la stanza e si gira ad esaminare le manette nella piccola fornace. Ricorrendo alla tua abilità di Specialista in Evasioni, ti sloghi un braccio e, contraendo alcuni muscoli e spostando lentamente le dita irrigidite tra le corde, riesci a liberarti. Fortunatamente il giovane prigioniero non dice niente quando vede che avanzi furtivamente verso la schiena, larga e grondante sudore, dell'aguzzino. Poi, con un urlo tremendo, sferri un violentissimo calcio che spinge il boia nella fornace, con la testa in avanti. Il giovane accenna a un sorriso quando chiudi lo sportello della fornace sul collo del sadico aguzzino, attutendo così i suoi rantoli di morte. Liberi i prigionieri, e il ragazzo ti dice che c'è modo di scappare attraverso un fiume sotterraneo che collega la pozza d'acqua della stanza con il fossato. Sapendo che devi metter al sicuro le Pergamene di Kettsuin, lo ringrazi e ti tuffi. Vai al **153**.

125

Lanci i piedi in direzione delle sue gambe con una mossa calcolata, per coglierlo di sorpresa, ma le sue reazioni non sono quelle di uno sprovveduto. La sua Difesa contro l'Atterramento Coda di Drago è 7, mentre tenta di saltare sopra le tue gambe in movimento. Se riesci ad atterrarlo, sei nella posizione più indicata per usare il Colpo del Fulmine a Forbice mentre lui si rialza. Vai al **169**. Se fallisci il tentativo, il monaco ti calpesta la gamba - sottrai 1 dal tuo Modificatore Calci, visto che i muscoli della coscia sanguinano internamente - e perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, rotoli di lato e salti in piedi per attaccarlo nuovamente. Tenterai di atterrarlo (ritorna all'inizio del paragrafo), o sferrerai un pugno (vai al **142**) o un calcio (vai al **169**)?

126

All'improvviso squarci la tela e salti nella tenda, dove vieni accolto da espressioni di sorpresa. Con incredibile velocità scagli uno Shuriken in direzione della

gola di Jikkyu. Hai mirato giusto, ma, per qualche ragione, lo Shuriken non provoca quasi nessun effetto, lasciando solo un segno del suo passaggio. In un attimo Akira incocca una freccia sull'arco e Jikkyu chiama a viva voce le sentinelle. Riesci ad evitare la prima freccia di Akira, ma quasi subito le sentinelle ti sono addosso; mentre le allontani con una serie di calci e pugni Akira ha scoccato un'altra freccia, che ti attraversa il collo ed esce dall'altra parte. È finito tutto, e muori in una pozza di sangue.

127

Mentre corri via senti che la confusione dietro di te non fa che aumentare. Non hai notato gallerie laterali o altri accessi, eppure sembra che siano sopraggiunti altri Goblin. Svoltando all'ennesimo angolo, ti trovi davanti ad una biforcazione. Prenderai il passaggio di sinistra, che ha l'aria di essere molto utilizzato (vai al **146**) o quello di destra (vai al **162**)?

128

Il mago fa il gesto di darti l'anello d'oro e di pietre preziose, ma dal gioiello parte una stella gialla che ti esplode sul petto con la forza di una sfera di fuoco. Perdi 9 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **204**.

129

Riapri la porta: il Samurai non c'è più! Con cautela esci fuori e poi ti sposti di lato. Non lo si vede ancora. Avanzi lentamente camminando come un granchio, con le gambe divaricate, le ginocchia piegate, le braccia tese lungo i fianchi in una posizione di difesa dell'Arte della Tigre. Arrivi all'estremità del colonnato, sulla parte anteriore della casa, in cima alla scalinata che porta al sentiero di pietra illuminato dalle due lanterne. Eccolo! Ai piedi della scala giace la sentinella Samurai, col viso rivolto a terra. Un rivolo di sangue, che sembra quasi nero alla luce fioca, gli sgorga dal collo e cola per terra. Ha uno Shuriken, quasi identico al tuo, nella parte posteriore del collo. È d'argento, e sembra brillare al chiaror della luna, ed è intarsiato con delle sottili strisce di ebano che formano il simbolo del mulinello o del vortice.
All'improvviso senti una forte corrente d'aria dietro di te, e fai per girarti quando avverti una fitta di dolore intorno alla gola e qualcosa che ti colpisce violentemente alla schiena. Ti tirano all'indietro e ti trascinano in casa, mentre la garrotta - poiché ti rendi conto con una sgradevole sensazione di familiarità che si tratta proprio di questo strumento - si stringe soffocandoti. Tenti disperatamente di colpire e sferrare calci dietro di te, o di saltare in alto per fare una capriola sopra il tuo assalitore. Il tuo nemico, però, intuisce cosa potresti fare e continua a trascinarti all'indietro. Non riesci mai a riacquistare l'equilibrio. Ti dimeni per riuscire a respirare, ma la tua vista è offuscata da ondate di oscurità. Le pieghe del tuo cappuccio impediscono al sottile filo di lacerarti la carne, ma la stretta è sempre più forte. Nell'ondata di colori e rumori che ti assale, mentre la morte si avvicina, senti un sibilo vicino all'orecchio. "Sono Ninja. Seguo l'Arte dello Scorpio-

ne. Offro la tua anima a Nemesis". Sei in grado di Simulare la Morte? Se sì, vai al **189**. Altrimenti, vai al **103**.

130

La sentinella viene travolta dalla forza del tuo colpo, e cade tra le braccia del suo compagno che la segue; cadono entrambi all'indietro giù per le scale, scatenando una tremenda confusione tra gli altri soldati che cercano di raggiungerti. Dopo molte imprecazioni i tuoi inseguitori si riorganizzano, e un uomo grosso come una montagna, la guardia del corpo personale del Balivo, sale a grandi passi la scalinata per affrontarti.

Puoi prendere la rincorsa sul tetto del Torrione e tentare un incredibile salto, nella speranza di oltrepassare le mura del castello e atterrare nel fossato sottostante (vai al **34**) o rimanere a combattere (vai al **161**).

131

La strada per Wargrave Abbas è lunga e difficoltosa. Attraversi le città di Chaddy, Steeplefell e Cheaping Knowe dove ti fermi per una tranquilla notte di riposo. Puoi recuperare la Resistenza che hai eventualmente perduto. La strada ora si snoda lungo la riva del Fiume Crow, e tu ormai impaziente affretti l'andatura. Subito dopo scorgi i campi che circondano la città di Wargrave Abbas, che si trova in un'isola sul delta del fiume. A nord delle porte della città c'è un bellissimo parco pubblico. Frenando la tua impazienza di vedere il mare, decidi di sederti su un basso sedile di legno a

riflettere. Con tua grande sorpresa vedi passare un monaco che porta il simbolo celestiale di Kwon il Redentore. Lo segui attraverso una zona di cespugli di rododendri finché non arrivi in vista di un monastero con chiostro. Entri, ti togli gli abiti da contadino, e fai un profondo inchino al Gran Maestro Hardred. Preghi in un tempio pieno di fiori e ti senti lo spirito sollevato: recuperi un punto di Energia Interiore.
Dopo aver raccontato a Hardred della tua missione ti senti sollevato. Dice che ne aveva già sentito parlare e che è onorato di averti lì con lui. Aggiunge che gli sembri esausto e ti propone di restare nel monastero mentre lui si darà da fare per trovarti un passaggio su una nave che salpa verso il sud. Accetti volentieri e gli dici che, se possibile, vorresti fermarti nel porto di Tor per vedere Glaivas, Signore delle Guardie a Cavallo, che fu il primo a dirti dove si trovava Yaemon. Hardred sorride e dice che, se sarà possibile, verrai accontentato. Ti propone persino di affidare a lui le Pergamene di Kettsuin, ma rifiuti dicendo che il loro posto è nel Tempio della Roccia. Durante la notte fai dei sogni dolcissimi sulla tua terra natia. Vai al **408**.

132

Sei così allenato a utilizzare le energie mentali che riesci a convincerti che l'orrore senza nome che minaccia di travolgerti non esiste. Ma non serve. La massa nera e ribollente, simile alla lava, ti avvolge lentamente, e i suoi succhi gastrici iniziano a sciogliertì la pelle. Perdi 5 di Resistenza. Se sei ancora vivo, cosa fai? Tenti di colpire la massa amorfa con un pugno (vai al **117**); usi un Ago Avvelenato, se hai questa possibilità (vai al **102**); oppure usi la torcia per tentare di allontanarlo (vai all'**88**)?

133

Mentre ti volti verso di lui il Ninja muove il braccio sinistro, e noti sulla sua mano un anello con due punte rivolte verso il palmo. Prima che tu riesca a divincolarti ti ha afferrato saldamente il polso, e gli aghi ti forano il costume e la pelle. Il tuo nemico esulta, mentre tu ti tuffi in avanti, fai un salto mortale e atterri in piedi per poi girati ad affrontarlo. Se non sei Immune ai Veleni, vai al **256**. Se invece lo sei e questa è la prima volta che il Ninja tenta di avvelenarti, vai al **263**. Se sei ricorso a questa dote per contrastare altri tentativi di avvelenamento da parte del Ninja, vai al **191**.

134

Uno dei Goblin tenta di infilzarti con la spada, ma tu fai un passo di lato e, afferrandolo per il braccio destro, utilizzi un Atterramento a Mulinello per lan-

ciarlo nel burrone. L'altro ti colpisce alla coscia quando sei girato di schiena, e perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, lo scagli lontano con un Colpo del Fulmine a Forbice; poi ti fai strada tra gli altri Goblin e corri giù per il tunnel, addentrandoti nella montagna. Vai al **149**.

135

Attraversi la città di Bourton Abbas e ti lasci alle spalle le pianure della Valle del Crow. Dopo cinque giorni di viaggio, il porto di Ulrik's Haven si apre davanti ai tuoi occhi. La città è ben difesa da eventuali assalti dal mare, ma alle sue porte non c'è neanche una sentinella. Ti dirigi direttamente verso la spiaggia, dove ci sono parecchie grosse galere ed alcune barche da pesca tirate in secco o ancorate in mare. Quando ti informi per ottenere un passaggio su una nave che salpa verso sud, hai un po' di difficoltà a capire questo rozzo dialetto barbaro. A grandi linee capisci che nessun mercante sarebbe così sconsiderato da mandare un mercantile fin quassù, dove la nave verrebbe senza dubbio sequestrata e l'equipaggio ammazzato. Mentre ti sforzi di capire cosa sta dicendo il capitano di quella che è evidentemente una nave corsara, quattro uomini corpulenti si avvicinano con le spade sguainate.

In tono aspro ti chiedono di seguirli dal loro signore. Decidi di andare con loro, nella speranza di ottenere maggiori informazioni dal loro capo. Sembrano contenti che tu li abbia seguiti senza fare storie e non parlano mentre procedete verso un lungo edificio di

legno. All'interno c'è una grande sala con un immenso fuoco acceso, ed un cinghiale che arrostisce su uno spiedo. La sala è affollata, e c'è un vecchio barbaro con uno sguardo pieno di furbizia che se ne sta seduto su un trono di legno. Accanto a lui ci sono i suoi consiglieri. La tua scorta fa un cenno con la testa, come una specie di inchino, e si ferma davanti a lui. Decidi di inchinarti (vai al **329**), o fissi con aria di sfida il gran Signore dei Barbari (vai al **312**)?

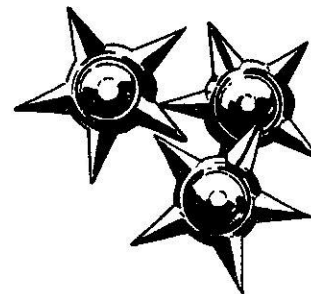
136

Vedendoti, il tritone raccoglie le sue forze e si precipita dietro di te, mentre il Narwhal si avvicina un'altra volta. Se vuoi tentare di aggrapparti al corno per poi sferrargli un calcio nell'enorme occhio, vai al **208**. Se preferisci aspettare di vedere cosa farà, vai al **223**.

137

Te ne stai immobile in piedi, ma non senti né vedi niente di particolare, né percepisci odori. Come una pantera procedi cautamente lungo le pareti della stanza, tenendo la testa sempre rivolta alla porta. Non succede nulla, ma hai l'impressione che tutti i tuoi sensi lancino messaggi di pericolo: eppure tutto è tranquillo, e solo il leggero stridio dei grilli ti penetra nella mente. Vai al **129**.

138

Disponi di pochi secondi per liberarti del corpulento aguzzino prima che le sentinelle ti circondino. Se non hai più Energia Interiore, cominci a sferrare dei calci mentre lui prende l'ascia. Vai al **58**. Se disponi ancora di Energia Interiore decidi di utilizzarla, e prendendo la rincorsa attraverso la stanza gli sferri un potente Colpo del Fulmine a Forbice, colpendolo al petto, al torace e alla testa. Togli 1 punto dalla tua Energia Interiore. L'aguzzino è troppo lento per difendersi da questo calcio, ma dovrai totalizzare 8 o più punti quando lanci i dadi, se vuoi batterlo con un solo attacco. Se ci riesci, vai al **75**. Altrimenti, vai al **58**.

139

Sputi un altro ago contro la bestia, ed essa indietreggia barcollando, avvelenata a morte, urlando di dolore. Contemporaneamente dalle dita dell'Hannya parte un'altra serie di dardi verdi che ti si conficcano nel fianco. Perdi 3 punti di Resistenza, mentre ansimi e ti pieghi su te stesso. Se sei ancora vivo, l'O-Bakemono crolla sul fuoco, e le fiamme si levano alte dal suo corpo che brucia. Ma adesso devi affrontare l'Hannya. Vai al **390**.

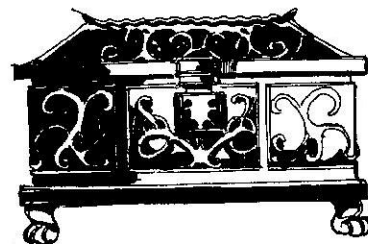
140

Decidi di concentrare i tuoi attacchi sul loro capo, ma se non lo abbatti velocemente sarai sopraffatto: infatti i tuoi avversari combattono come guerrieri perfettamente addestrati e non come briganti. Tieni il conto di tutte le volte che tenti di colpirlo con calci, pugni o atterramenti. Con velocità fulminea lo colpisci al collo, che non è protetto, mentre lui tenta di colpirti con la spada.

Capo dei Briganti
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 2

Se vinci, vai al **297**. Se sopravvive, devi difenderti contro un suo fendente (la tua Difesa è 7) e di nuovo contro un colpo da parte di uno dei suoi uomini (la tua Difesa è 6). Puoi bloccare un solo attacco. Tutti i briganti provocano lo stesso danno del loro capo quando ti colpiscono. Se lo hai già attaccato quattro volte ed è ancora vivo, vai al **337**. Altrimenti, se è ancora vivo, puoi tentare un atterramento (vai al **163**), sferrare un calcio (vai al **154**) o di nuovo un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

141

Mentre procedi lungo il tunnel, dalle cui pareti sporgono dei blocchi di roccia dura e rossa, le urla dei tuoi inseguitori risuonano dietro di te. Stai passando accanto a un masso dipinto di rosso quando improvvisamente sprofondi in una melma grigio-scura, che assomiglia alle sabbie mobili. Fai un lancio della Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **122**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **109**.

142

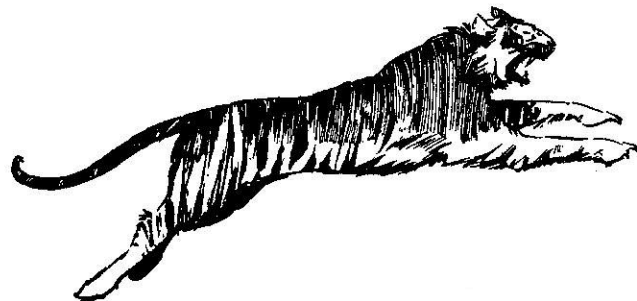
Scagli il piede contro l'uomo dalla testa tosata, ma quello fa un passo indietro e con le mani ti afferra saldamente il braccio e l'avambraccio fino a romperti il gomito. Perdi 5 di Resistenza e sottrai 1 dal tuo Modificatore Pugni, poiché non guarirà perfettamente. Se sei ancora vivo, noti che l'uomo ha sulla fronte un tatuaggio raffigurante una Mantide Scarlatta, reso meno visibile da uno strato di farina di grano. Decidi di non tentare un altro pugno. Utilizzerai l'Atterramento Coda di Drago (vai al **125**) o il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **169**)?

143

Ti rialzi a fatica e con un balzo riprendi posizione sulla cima della scalinata. La sentinella si lancia di nuovo su di te. Saltelli all'indietro e lui non riesce a colpirti;

però ormai ha raggiunto il tetto del Torrione e subito dopo sopraggiungono molti altri soldati. Presto sarai circondato. Puoi prendere la rincorsa sul tetto del Torrione e tentare un incredibile salto, nella speranza di oltrepassare le mura del castello e di atterrare nel fossato sottostante (vai al **34**), cogliere la prima occasione per Simulare la Morte, se ne sei capace (vai al **178**), gettare un po' di Polvere Accecante sul braciere di carboni ardenti, se ne hai ancora (vai al **192**), o combattere (vai al **206**).

144

Dormi sotto un biancospino, ma hai il sonno agitato. Un oscuro senso di colpa sembra circondarti come un banco di nebbia grigia, e ti opprime lo spirito. Senti di aver sbagliato ad uccidere il giovane mago, e ritieni che da questa storia non ne verrà fuori nulla di buono per te. Sottrai 1 dal tuo Modificatore di Fortuna. Tenti più volte di innescare l'incantesimo dell'anello, ma ti rendi conto che senza la parola d'ordine magica l'anello non servirà a nulla. Lo lasci nel sottobosco, nella speranza di allontanare qualsiasi maledizione esso possa contenere. Eliminalo dal tuo Foglio d'Identità. Se hai attraversato le grotte dei Goblin, vai al **213**. Altrimenti il sonno ti ha fatto recuperare le forze e recuperi fino a 2 punti di Resistenza. Il mattino seguente senti gli uccelli cantare allegramente, e decidi di arrampicarti in cima ad un'altra collina per vedere se riesci a scorgere il Mare Infinito: ma niente da fare, intorno vedi solo terraferma. Ti dirigi a sud-ovest, seguendo una strada che attraversa i boschi e sembra impervia (vai al **44**), o ti dirigi verso occidente in aperta campagna, lungo una strada che non offre molti ripari (vai al **32**)?

145

Mentre aspetti, i tuoi sensi acuti individuano qualcosa di strano in Jikkyu. Il contorno della sua testa sembra offuscarsi, e ad esso si sovrappone, per un attimo, uno spaventoso viso diabolico. Ti chiedi se ciò è dovuto alla scarsa illuminazione, o se Jikkyu non è quello che sembra essere. In quel momento Akira getta lo sguardo proprio sul foro che hai fatto, e spalanca gli occhi per la sorpresa. Disponi di un attimo per agire.
Decidi di scagliare uno Shuriken - se ne hai uno - mirando alla gola di Akira (vai al **197**), di saltare nella tenda e sputare un ago alla gola di Akira, se possiedi questa abilità (vai al **214**), di saltare dentro e gettare uno Shuriken - sempre se ce l'hai - contro Jikkyu (vai al **126**), o di sputare un ago contro Jikkyu, se possiedi questa abilità (vai al **269**)?

146

Mentre i rumori dietro di te si affievoliscono vedi che il passaggio si allarga, e all'improvviso ti trovi di fronte a due Goblin più grossi degli altri a cavallo di due ratti giganti. Hanno delle aste di legno con le estremità di pietra, e mentre caricano le abbassano come se fossero delle lance. Se sei un Acrobata provetto, vai al **190**. Se hai ancora uno Shuriken e vorresti scagliarlo prima che ti arrivino addosso, vai al **203**. Altrimenti, tenti di deviare le loro lance improvvisate: vai al **228**.

147

Ti viene in mente che puoi utilizzare uno degli oggetti seguenti, se li possiedi:
l'anello Sun-Star (vai al **47**);
la Spada Danzante (vai all'**89**);
la gemma di Cristallo Azzurro (vai all'**8**).
Se non possiedi nessuno dei tre o se non vuoi utilizzarli, vai al **43** e scegli di nuovo.

148

Infili la mano in una tasca del tuo costume ed estrai una striscia di metallo, lunga e piatta. La infili tra la porta e il muro e la spingi verso l'alto: senti che urta contro qualcosa, e tu dai una piccola spinta. Qualsiasi cosa fosse, cade per terra con un leggero rumore e finisce sul pavimento del cortile interno. Adesso apri delicatamente la porta ed esci. I tuoi sensi avvertono ancora la presenza di un pericolo nascosto. Quando chiudi la porta, vedi sul pavimento un pezzetto di

metallo con un uncino su entrambi i lati: qualcuno deve aver bloccato la porta dal cortile. Ti giri per osservare con cura il cortile e i bordi del tetto, quando senti un suono soffocato provenire dalla stanza da cui sei appena uscito. In verità si tratta di un leggero stridore... forse non è neanche un rumore.
Cosa decidi di fare? Vuoi scalare il muro del cortile interno fino al tetto, una scalata facile che puoi fare senza ricorrere all'abilità di Scalatore (vai al **96**)? Oppure puoi schiacciarti contro il muro, confondendoti nell'ombra a destra della porta da cui sei appena uscito (vai al **177**), o aprire la porta e rientrare nella stanza il più velocemente e silenziosamente possibile (vai al **212**).

149

Riesci a correre più velocemente dei Goblin dalla gambe arcuate, ma loro conoscono bene l'intrico di tunnel in cui vivono.
Ad un tratto, dietro una curva stretta, la tua torcia illumina una porta di legno sulla destra. Decidi di aprire la porta e di infilarti dentro, nella speranza di seminare i tuoi inseguitori (vai al **46**), o continui lungo il tunnel in cui ti trovi (vai al **113**)?

150

Invece di tirar fuori un salvacondotto per una nave, Hardred tira fuori uno stiletto da lancio e te lo tira addosso. Ma lo ha lanciato troppo abilmente per essere Hardred.
La tua preghiera viene esaudita immediatamente. Una sfera rilucente di luce bianca ti circonda, catturando la lama avvelenata ormai giunta a pochi centimetri dal tuo petto. Sei immobile, ma al sicuro nel cerchio di luce, e "Hardred" inveisce contro di te: "Sei riuscito a sopravvivere al mio attacco questa volta, ma ricorda che io non ho mai mancato il bersaglio. Ti darò la caccia fino alla tomba". Dopo di che si gira e scappa via. La luce sparisce e tu ti butti all'inseguimento, ma il giardiniere con cui la mattina hai scambiato alcune battute esce da dietro una magnolia e ti sbarra la strada.
Nel frattempo dalle scale del tempio il vero Hardred ti fa cenno di avvicinarti. Tu corri fino a lui, ma ti dice semplicemente: "Calma, ho buone notizie, una nave salpa per Tor con la marea della sera, posso garantire per il capitano". Ti guardi in giro, ma l'impostore è fuggito e il giardiniere si è dileguato. Vai al **289**.

151

Mentre neghi le sue accuse, una stella gialla esplode dal suo anello. La tua Difesa contro di essa è 6, mentre vola verso il tuo torace. Se non riesci a deviarla, vai

al **230**. Se invece riesci a schivarla, puoi decidere di attaccarlo mentre punta di nuovo il suo anello contro di te (vai al **290**), o puoi tuffarti nella nuvola di gas giallo, dove il mago non sarà più in grado di vederti (vai al **330**).

152

L'Hannya è troppo grossa per evitare lo Shuriken, e la stella d'acciaio si conficca in una delle sue braccia umane. La strega grida di dolore mentre le spire del suo corpo di serpente si contorcono. Subito dopo sferri un Calcio della Tigre che Salta al bestione ricoperto di squame. Proprio perché è così lento dovresti essere in grado di colpire ogni volta l'O-Bakemono, però devi stare attento a evitare i suoi colpi di risposta. Dovrai anche utilizzare uno Shuriken contro l'Hannya ad ogni scontro, per impedirle di usare i suoi dardi stregati, finché non hai ucciso l'O-Bakemono.

O-Bakemono
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 1
Resistenza: 18
Danno: 2 Dadi

Se hai ucciso l'O-Bakemono, ti giri su te stesso per affrontare l'Hannya; vai al **390**. Se è ancora vivo, la tua Difesa contro la sua enorme mazza è 10. Se hai terminato gli Shuriken, dei dardi di energia verde ti colpiranno al fianco alla fine di ogni attacco, fin tanto che l'O-Bakemono sopravvive. Ogni volta perdi 3 punti di Resistenza. Se alla fine lo uccidi, e non vieni ucciso, vai al **390**.

153

Ti tuffi nelle acque gelide e scure dello stagno e nuoti fino alla parte posteriore della stanza. Lì, con tua grande sorpresa, scopri un tunnel subacqueo davanti a te. Fai un lancio della Fortuna, ma utilizza un solo dado. Se totalizzi 1,2,3 o 4, vai all'**80**. Se fai 5 o 6, vai al **332**.

154

Le tue gambe volano ad una velocità fulminea verso la testa del capo, nel tentativo di rompergli il collo con un Calcio della Tigre che Salta.

Capo dei Briganti
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 5
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 2

Se vinci, vai al **297**. Se sopravvive, devi difenderti contro il suo colpo (la tua Difesa è 7), e contro un attacco da parte di uno dei suoi uomini (la tua Difesa è 6). Puoi bloccare uno solo dei loro attacchi. Tutti i briganti provocano lo stesso danno del loro capo quando colpiscono. Se lo hai attaccato quattro volte ed è ancora vivo, vai al **337**. Altrimenti, se è ancora vivo, puoi tentare un atterramento (vai al **163**), sferrare un pugno (vai al **140**), o un altro calcio al capo (ritorna all'inizio del paragrafo).

155

Mentre procedi lungo il tunnel, dalle cui pareti sporgono dei blocchi di roccia dura e rossa, le grida dei

tuoi inseguitori risuonano dietro di te. Stai passando accanto a un masso quando il tuo addestramento a individuare le trappole ti fa scattare un allarme nella mente, e ti fermi. Davanti a te c'è della fanghiglia di color grigio scuro, qualcosa di simile alle sabbie mobili. Noti una lastra di roccia che fuoriesce dalla superficie e ci salti sopra, sporcandoti le gambe di fanghiglia, e poi salti sull'altra riva. Continui il cammino, finché arrivi nei pressi di un'enorme caverna. Prima di raggiungerla, noti una pozza d'acqua accanto a un tunnel. Decidi di tirar dritto (vai al **72**), o di usare quell'acqua per pulirti i vestiti dalla fanghiglia grigia (vai al **92**)?

156

Mentre le numerose braccia di Mardolh si agitano in aria con gli artigli sfoderati, ti giri dall'altra parte; con la gamba tracci dapprima un cerchio e poi la lanci con tutta la tua forza contro quel corpo orribile.

Mardolh
Difesa contro la Frusta di Kwon: 6
Resistenza: 30
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **210**. Se Mardolh è ancora vivo, tenta di graffiarti la schiena prima che tu possa saltar via. La tua Difesa è 7 e non puoi bloccarlo. Se sopravvivi al suo attacco, puoi ricorrere al Calcio della Tigre che Salta (vai al **166**), o al Colpo del Cobra (vai al **207**), o al Pugno di Ferro (vai al **173**), o di nuovo alla Frusta di Kwon (ritorna all'inizio del paragrafo).

157

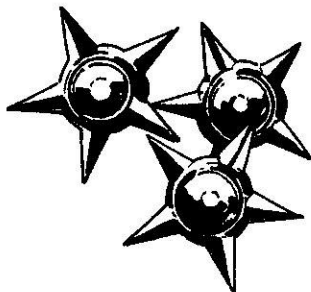
Mentre ti costringi a riflettere su quello che il Terrore Primordiale può farti, le tensioni a cui sei stato sottoposto da quando sei entrato nel Torrione del Quenchheart cominciano a farsi sentire. Perdi la lucidità, e diventi un maniaco delirante: aspetti solo che l'orrore senza nome ti travolga nel suo abbraccio distruttivo. Mentre la gelatina nera ti scorre intorno, e i suoi succhi ti divorano la pelle, il tuo cuore cede. Se non altro le Pergamene di Kettsuin saranno digerite insieme a te!

158

Ti giri su te stesso e salti, sferrando pugni e calci, ma i monaci sono sprezzanti del pericolo e uno di loro si sacrifica, scagliandosi su di te. Lo ammazzi con un colpo solo, ma il peso del suo corpo ti fa perdere l'equilibrio: sbatti la testa contro il secchio del carbone e ti fracassi il cranio. I tuoi nemici hanno recuperato le Pergamene di Kettsuin, mentre tu giaci cadavere, tra i liquidi e la segatura, sul pavimento di questa misera bettola.

159

Cadi a terra vicino alla scalinata, ma con le braccia attutisci la caduta e perdi solo 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, scorgi il tuo assalitore - sicuramente un altro Ninja - infilarsi agilmente tra le colonne del chiostro di fronte alle porte laccate di rosso e nero. Mentre salti in piedi, quello si gira e lancia un altro Shuriken nella tua direzione. Hai appena il tempo di mettere il braccio in diagonale sul petto e di lanciare

via, con un suono metallico, la stella da lancio assassina con la tua Manica di Ferro. Nello stesso tempo il tuo nemico si precipita attraverso le porte. Vai al **195**.

160

Appena emergi in superficie la sfera di aria scoppia e sparisce. Riprendi a nuotare verso ovest, sotto il sole cocente, e nel frattempo delle ombre nere girano sotto di te. Immergi la testa sott'acqua e vedi tre mante con la testa di squalo. Sono sciacalli degli abissi, intelligenti e malvagi. Uno di essi sta nuotando verso di te. Se sai usare gli Aghi Avvelenati, vai al **279**. Altrimenti, dovrai tentare un Colpo del Cobra contro il suo muso. Vai al **245**.

161

La guardia del corpo dal collo taurino abbassa la testa e ti carica con lo scudo, nell'intento di spingerti via dalla sommità delle scale, in modo che poi sia facile circondarti. Lo devi fermare a tutti i costi. Tenti il Colpo del Fulmine a Forbice (vai al **261**), o fai un passo di lato e tenti di sferrargli sulla nuca il Colpo della Zampa di Tigre mentre ti passa vicino (vai al **288**)?

162

Sei un abile Scassinatore? Se sì, vai al **155**; altrimenti vai al **141**.

163

Stranamente i tre uomini davanti a te si muovono con precisione militare. Quello che si trova alla tua sinistra è uno spadaccino mancino, e mentre cerchi di scansare i violenti colpi del loro capo e lo fai girare sulla tua anca, gli altri attaccano da entrambi i lati. La Difesa del capo contro il tuo atterramento è 6.

Se riesci nel tuo intento, utilizzi il suo corpo per parare un colpo di spada e l'uomo viene trafitto dalla lama di uno dei suoi. Prendi nota che ha perso 3 di Resistenza. Non hai il tempo di sferrare un colpo mortale. Si rialza mentre pari un altro colpo. Decidi di sferrare un pugno (vai al **140**), o un calcio (vai al **154**)?

Se fallisci, vieni ferito al fianco e perdi 4 di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi sferrare un pugno (vai al **140**) o un calcio (vai al **154**).

164

I folletti urlano di rabbia, perché hai profanato il loro tempio sacro, e due di loro tentano di farti cadere nel precipizio. Fai un lancio per la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **134**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **119**.

165

Trascorre un minuto di assoluto silenzio. Quando i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità, guardi al di sopra della cassettiera. Niente. Ma sei sicuro di avvertire un'altra presenza nella stanza. Alzi il tuo sguardo indagatore e ti raggeli per la sorpresa. C'è una figura attaccata al soffitto, e sta utilizzando gli Artigli di Gatto, lo strumento dei Ninja. È vestita come te, tranne che per la spada ricurva, detta Ninjato, che porta sulla schiena. È immobile, e gira solo la testa, lentamente. Anch'essa avverte la tua presenza. Decidi di saltare in aria e di lanciarle uno Shuriken (vai al **200**); o, se hai della Polvere Accecante, ne versi un po' sopra la cassettiera e usi la pietra focaia per accenderla, per poi scagliare uno Shuriken (vai al **260**)?

166

Senza nessuna cautela sferri un calcio saltando, e cerchi di portare il tallone nelle fauci spalancate dell'orrore disumano, mentre il mostro colpisce con tutte le sue braccia in rapida successione.

Mardolh
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 8
Resistenza: 30
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **210**. Se Mardolh è ancora vivo, tenta di afferrarti per poi scaraventarti per terra con tutta la sua forza sovrumana. La tua Difesa contro di lui è 5. Se sopravvivi al suo attacco, puoi ricorrere al Pugno di Ferro (vai al **173**), o al Colpo del Cobra (vai al **207**) o, se hai letto "Vendicatore!" e imparato questo calcio, puoi utilizzare la Frusta di Kwon (vai al **156**).

167

Ti giri su te stesso facendo perno su una gamba, e in questo modo riesci a deviare il tragitto del dardo che va a fracassare una finestra che si trova alla tua destra. Però, a causa del movimento brusco, gli Artigli di Gatto iniziano a scivolare, tracciando un solco sul muro verticale: così sei costretto ad aggrapparti al bordo della finestra e ad infilarti attraverso il vetro rotto, prima che gli Artigli di Gatto si stacchino del tutto. Così facendo ti tagli e perdi 2 punti di Resistenza. Vai al **183**.

168

Alcuni dignitari ti accompagnano da Kiyamo, il quale ascolta in silenzio mentre gli racconti gli avvenimenti della notte precedente. Quando hai terminato, dice: "Sono mortificato che una cosa del genere possa essere successa nella mia casa. Grazie ad Eo tu sei così valoroso che non devo avere sulla coscienza anche la tua morte, oltre a quella di Hizen e delle altre sei sentinelle".

Tu replichi: "Non sentirti così mortificato, o mio Signore. In ogni caso non avresti potuto fare nulla: si trattava di un Ninja". Ti guarda a lungo, poi rabbrividisce ed abbassa lo sguardo. "Sì, certo". Tace per un po', poi riprende: "Oggi puoi partire per Iga, e ti farò accompagnare da un reparto di cinquemila uomini; c'è

ancora molto lavoro da fare nel sud. Possano le benedizioni di Eo accompagnarti!"
Prendi commiato dal Daimio e poche ore dopo tu e Gorobei vi state dirigendo verso sud. Due giorni più tardi giungete nel porto di Iga, e salite a bordo di una nave che fa rotta verso l'Isola dei Sogni Tranquilli. Il tuo spirito si libra in aria come un uccello marino, all'idea di tornare a casa. Vai al **420**.

169

Mentre gli sferri un calcio, prima alla rotula e poi al viso in rapida successione, il mantello gli scivola ed appare il costume rosso dei monaci della Mantide Scarlatta. L'uomo sembra non conoscere la tua mossa e, sebbene riesca a bloccare il calcio più basso, l'altro lo colpisce in pieno viso e gli spezza il collo con un rumore secco. Ancora una volta la testa gli pende di lato, ma questa volta è morto. Se non hai ancora esaminato il contenuto della sua strana borsa e desideri farlo, vai al **361**. Se hai già esaminato il contenuto della sacca o non desideri farlo, vai al **21**.

170

Velocemente porti le mani alla bocca, e i tuoi assalitori non immaginano che stai per soffiare un Ago Avvelenato. Cassandra è troppo lontana. Farai di Tyutchev, il ladro alto, il tuo bersaglio (vai al **391**), o cerchi di conficcare l'ago nella morbida pelle di Thaum (vai al **399**)?

171

All'improvviso ti metti a correre, e subito il mostro s'impenna ruggendo e agita le braccia in aria minacciosamente. Mentre ti avvicini ti pieghi sul piede sinistro, poi lo usi come leva per girarti su te stesso verso destra mentre, con una velocità incredibile e lanciando un urlo gutturale, invochi la tua Energia Interiore. Fai girare la tua gamba destra, come se si trattasse di una catena con in cima una palla: il tuo piede è la palla e la tua gamba è la catena. Scaraventi il tallone contro il cranio della creatura, che si rompe con uno schianto mentre le tue urla echeggiano in tutta la radura. L'O-Bakemono cade, morto stecchito, con il cranio frantumato e il cervello spappolato. Vai al **216**.

172

Arrivi ai piedi della collina prima che gli avventurieri possano fermarti, e ti nascondi subito nei boschi. Continui a marciare attraverso le colline fino al crepuscolo. Se sei già stato nelle caverne dei Goblin, vai al **213**. Altrimenti trascorri una notte tranquilla sotto le stelle. Puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza. La mat-

tina seguente sali su un'altra collina, per vedere se scorgi il Mare Infinito, ma su tutto l'orizzonte vedi solo terraferma. Ti dirigi verso sud-ovest, lungo un cammino che attraversa i boschi e sembra impervio (vai al **44**), o vai verso ovest dove il paesaggio è più aperto e offre meno ripari (vai al **32**)?

173

Lanciandoti in avanti porti il pugno verso il torace del colosso mentre si piega su di te, cercando di prenderti fra le sue numerose braccia.

Mardolh
Difesa contro il Pugno di Ferro: 8
Resistenza: 30
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **210**. Se Mardolh è ancora vivo, la tua Difesa contro le braccia che tentano di afferrarti è 7. Se sopravvivi a questo attacco, puoi ricorrere al Calcio della Tigre che Salta (vai al **166**), o al Colpo del Cobra (vai al **207**), o, se hai letto il primo libro "Vendicatore!" e hai imparato questo calcio, puoi utilizzare la Frusta di Kwon (vai al **156**).

174

Un Goblin, a cui mancano le gambe e la parte inferiore del corpo, è appeso per il collo a qualcosa che sembra una lunga treccia. Ha la testa coperta da un cappuccio di pelle color porpora che, come sai dai tuoi studi sul folklore, viene messo a coloro che sono destinati al sacrificio rituale. Sotto il Goblin c'è quello che sembra

uno stagno, di lava nera e gorgogliante, di venti piedi di larghezza. I suoi bordi si estendono in ramificazioni simili a lingue, e numerosi occhi di un verde pallido tremano nella gelatina nera del suo corpo. Hai davanti a te un Terrore Primordiale: una reliquia dell'epoca in cui ogni essere vivente di Orb strisciava sul ventre, ben prima dell'epoca degli Dei Antichi. Mentre lo fissi, rapito e affascinato, uno degli occhi verdi e senza palpebre si avvicina galleggiando lentamente verso di te. Il Terrore Primordiale utilizza il potere Eldritch della sua mente senza pensieri per immobilizzarti, in attesa di avvolgerti completamente. Hai ancora la mente lucida, anche se sei paralizzato sul posto.
Tenti di passare all'azione, temendo il triste destino che altrimenti ti aspetta (vai al **157**); cerchi di non credere all'apparizione che hai davanti, sapendo che se non è vera sparirà (vai al **132**); reciti il patto dei Ninja, il *Ninja no Chigiri* (vai al **115**); oppure, se non lo hai ancora fatto, invochi il tuo dio, Kwon il Redentore, affinché ti tragga in salvo (vai al **99**)?

175

Mentre stai per prendere un ago, Hardred tira fuori uno stiletto da lancio e te lo tira in direzione del cuore prima che tu capisca cosa succede. Lo lancia con troppa energia, per essere Hardred. Se sei abile nell'Intercettare Frecce, vai al **342**. Altrimenti questo è il tuo ultimo pensiero, mentre lo stiletto ti trafigge il cuore. La lama è scanalata e coperta di veleno, ma sarebbe bastato anche solo l'acciaio ad ucciderti. Mentre stai morendo, "Hardred" si inchina e dice: "Sono Mandrake, Maestro della Corporazione degli Assassini, al tuo servizio, Ninja. Honoric sarà soddisfatto: infatti sappi che è ancora vivo, malgrado i tuoi sforzi".
La tua missione è fallita.

176

Le parole del mago sconvolto si riversano una sull'altra nella fretta, mentre ti dice che i suoi amici stanno perdendo le loro anime benedette davanti allo spirito di un Signore della Guerra, e che il maleficio che ha gettato su di loro per errore li ha resi inoffensivi e incapaci di difendersi. È stravolto dalla paura, e ti offre di darti qualcosa che ha uno straordinario potere magico, se gli risparmi la vita. Decidi di ucciderlo e di prenderti il suo anello splendente (vai al **204**), di correre in aiuto ai suoi amici (vai al **397**), o di aiutarlo a mettersi in piedi e tendergli la mano, affinché ti dia l'oggetto magico (vai al **128**)?

177

Fai un lancio per la Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **272**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **226**.

178

Perdi terreno, e quando uno dei soldati tenta di colpirti con la spada, riesci a deviarla solo parzialmente prima che ti colpisca al fianco. A quel punto crolli a terra come se ti avessero ucciso. Rallenti subito il respiro e il metabolismo, ma sfortunatamente i soldati decidono

di trafiggerti con le spade, come fanno di solito per accertarsi che la vittima sia morta, e così facendo ti ammazzano. Le Pergamene di Kettsuin non saranno mai riportate nel Tempio della Roccia.

179

Velocemente ti lasci alle spalle Ulrik's Haven, e ti dirigi a sud e poi ad ovest attraverso le terre incolte in direzione di Wargrave Abbas. Vai al **131**.

180

Ti muovi furtivamente nel buio della caverna, mentre l'O-Bakemono si alza in piedi. All'improvviso salti fuori dall'oscurità e gli affondi il pugnale nella schiena, spingendolo fin negli organi vitali. Il bestione si irrigidisce e ruggisce di dolore, poi si volta per affrontarti, strappandoti il pugnale dalle mani. È ancora vivo, sebbene indebolito dal veleno e dalla ferita. La ragazza urla, piena di speranza. La bestia riesce a far ondeggiare la sua mazza verso di te, ma eviti facilmente il colpo maldestro; tuttavia numerosi impulsi di energia verde partono dalle dita dell'Hannya, e ti esplodono sul fianco. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, cosa vuoi fare?

Gettare, se ne hai ancora, un po' di Polvere Accecante sul fuoco e sferrare un Calcio del Cavallo Alato alla tempia dell'O-Bakemono (vai al **112**); sputare un Ago Avvelenato, se possiedi questa abilità (vai al **139**); o scagliare uno Shuriken contro l'Hannya, mentre cerchi di finire l'O-Bakemono (vai al **152**)?

181

Fai una capriola sopra la testa dei Goblin, e ne butti due a terra prima di metterti a correre giù per il tunnel, addentrandoti nella montagna. Vai al **149**.

182

Con un salto atterri in piedi vicino alla scalinata della casa degli ospiti. Il tuo assalitore - di certo un altro Ninja - scompare agilmente tra le colonne del chiostro, di fronte alle porte rosse e nere laccate. Ad un tratto si volta e lancia un altro Shuriken nella tua direzione. Fai appena in tempo a mettere il tuo braccio di traverso sul petto e a far rimbalzare, con un rumore metallico, la stella da lancio con la Manica di Ferro. Nel frattempo il tuo nemico è scappato attraverso le porte. Vai al **195**.

183

Entri dalla finestra frantumando il vetro, e ti ritrovi in una camera da letto vuota. La stanza ha una porta che dà sulla scala a chiocciola; e tu sai che questa porta giù alla base al Torrione. Mentre scendi furtivamente le scale senti il rumore delle sentinelle, che scendono dal tetto dietro di te, e il suono di una tromba che fa

cinque note acute. Raggiungi il corridoio, ma il rumore delle armature ti fa capire che ci sono un sacco di sentinelle in giro: infatti appaiono da entrambe le estremità del corridoio, quando improvvisamente vedi che davanti a te c'è un'altra porta. Se hai letto il primo libro della serie "Ninja", "Vendicatore!", ti è forse capitato di uccidere l'aguzzino del Torrione nella camera delle torture? Se sì, vai al **302**. Altrimenti, o se non hai letto il primo libro, vai al **314**.

184

Scendi lungo il tunnel a spirale, che compie cerchi sempre più stretti. Mentre ti avvicini ad un muro che si trova in fondo al tunnel, noti una grossa fessura nel soffitto. Ricorrendo alla tua preparazione di Ninja e alla tua capacità di individuare le trappole, esamini il pavimento del tunnel. Delle crepe e dei buchi aperti molto tempo fa indicano che in questo punto c'è un'inferriata che può scendere giù dal soffitto. Se vai avanti rischi di restare intrappolato, per cui decidi di ritornare al tunnel principale e di continuare da lì la ricerca di un passaggio che ti porti fuori dalla montagna. Vai al **76**.

185

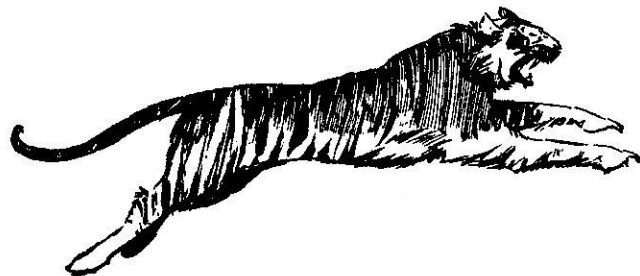
Ti avvicini, mentre il bestione s'impenna e ruggisce, agitando le braccia in aria minacciosamente. Sistemi un ago sulla lingua e sputi forte, e l'ago colpisce la creatura al braccio. L'O-Bakemono porta la mano alla ferita e ruggisce di dolore, poi si volta verso di te e solleva la mazza. Tu ti aspetti di vederlo cadere, ma il mostro rimane indifferente e ti lancia addosso la mazza. Questa mossa ti coglie di sorpresa, non sei abbastanza veloce a spostarti di lato e la mazza ti colpisce all'anca. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vedi l'enorme bestia barcollare leggermente con un'espressione di sorpresa sulla faccia. Poi lancia un urlo assordante e si precipita su di te, spalancando la bocca da cui escono delle zanne ingiallite. Velocemente sputi un altro ago nella sua direzione. La bestia ruggisce di dolore e barcolla di nuovo; sputi ancora una volta e l'O-Bakemono cade in ginocchio, poi si accascia sull'erba. Gli hai iniettato una dose di veleno che avrebbe ucciso sei uomini. Vai al **216**.

186

Mentre il dardo scoccato dalla sentinella ronza sopra la tua testa, altri due partono da una trappola nel muro: tuttavia riesci a colpirli col taglio della mano, e le frecce vanno a sbattere sui due muri laterali. Ti precipiti verso la porta. Vai al **271**.

187

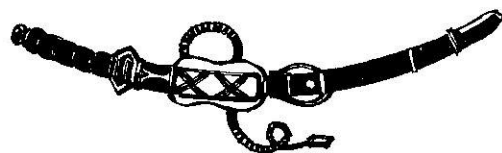
Tyutchev maneggia con una sola mano il massiccio spadone. Con la lama traccia un arco e con estrema facilità scaraventa di lato la tua stella da lancio, che urta con un rumore metallico il muro della cantina. Thaum porta a termine il suo incantesimo: tira fuori un corno di ottone intarsiato di madreperla, e dai suoi voluminosi vestiti versa un rivolo di acido fumante nella tua direzione. Tyutchev salta di lato. L'acido zampilla verso di te come se fosse un geyser. Decidi

di rotolarti per terra, nella speranza che l'acido passi sopra di te (vai al **202**), o lasci che ti colpisca, e attacchi incurante del pericolo (vai al **227**)?

188

Corri velocemente verso il blocco di pietra grossolanamente intagliato, e alla luce della torcia ti sembra di distinguere qualcosa, scolpito nella roccia grigia. Sembra una massa gelatinosa, a forma di ameba, e con tentacoli tondeggianti. Nel corpo della creatura galleggiano numerosi occhi. La roccia è stata scolpita in maniera rudimentale, ma la verosimiglianza è tale da far pensare a qualcosa di veramente repellente. Sono soprattutto quegli occhi a reclamare la tua attenzione, e ti sforzi di vedere se uno di essi si muove per guardarti.
Ma ad un tratto, mentre osservi la scultura, ti si rizzano i capelli sulla testa: gli intagli sottostanti rappresentano degli esseri, indubbiamente dei Goblin, nell'atto di sacrificare a questo essere dei loro simili, in mancanza di vittime di altre razze. La malefica attrazione che l'altare esercita sul tuo spirito viene interrotta dall'arrivo di due Goblin, che indossano un grembiule di pelle lercio e puzzolente. Appena ti vedono, lanciano un grido e tornano di corsa nel tunnel.
Decidi di continuare subito il cammino lungo il tunnel che sta dalla parte opposta, e ti addentri nella montagna. Vai al **149**.

189

Il tuo corpo ha bisogno di ossigeno, e la garrotta ti martoria la gola. Tra pochi istanti morirai. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti calmi e cadi in una profonda trance di meditazione. Grazie a tutti gli anni di addestramento riesci a rallentare il battito cardiaco, e sprofondi in uno stato di vitalità sospesa: il tuo corpo cade pesantemente come se fosse morto, e persino la tua pelle assume il color grigio della morte. Pochi attimi dopo avverti in lontananza delle grida di trionfo, e qualcuno ti tira via il laccio che avevi attorno alla gola. Senti vagamente qualcuno che rovista nei tuoi vestiti: il Ninja sta cercando le Pergamene di Kettsuin. Sembra che i seguaci dell'Arte dello Scorpione non conoscano la trance, simile alla morte, dei Ninja dell'Isola dei Sogni Tranquilli. Quindi, al momento opportuno, ti risvegli ed esci dallo stato di trance, apri gli occhi e respiri a pieni polmoni. Il tuo nemico è in ginocchio, chinato sopra di te; ti assomiglia molto, a parte gli occhi neri che brillano e la spada detta Ninjato che porta fissata alla schiena. Gira la testa verso di te, con gli occhi spalancati per la sorpre-

sa. Mentre ti metti a sedere gli sferri un Pugno di Ferro alla testa, con tutto il peso del corpo. Il pugno lo colpisce con violenza in pieno viso e lo proietta all'indietro, ma lui rotola per terra e poco dopo si rialza, mentre tu salti in piedi. Prendi nota che ha perso 3 punti di Resistenza. Si rialza gridando e con entrambe le mani estrae la spada con estrema agilità. Adesso è in piedi, e volge verso di te solo un lato della sua figura, con il piede destro in avanti, il ginocchio piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Con circospezione ti massaggi la gola mentre vi girate attorno. Vai al **22**.

190

Sul viso dei Goblin a cavallo compare un'espressione di sorpresa mentre salti in aria, fai una capriola sopra la punta delle loro lance e atterri in piedi. Ma i due fanno girare le loro agili cavalcature e ripartono all'attacco. Vai al **246**.

191

Il tuo avversario grida: "Sei in grado di sopportare un'altra volta il veleno del Pesceragno, Ninja?" Mentre pronuncia queste parole approfitti per stringerlo tra le braccia, in modo che non possa colpirti, ben sapendo che per alcuni momenti ti troverai in difficoltà; sempre che tu riesca a sopportare ancora una volta il veleno. Disperatamente lo stringi forte, mentre tenta di divincolarsi e impreca. Soffri terribili attacchi di nausea e di dolore, ma questa volta è molto più dura. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, la crisi passa lasciandoti debole e sudato. Con la forza della disperazione riesci a far cadere l'altro Ninja, il quale sembra aver un po' trascurato l'allenamento nei combattimenti corpo a corpo in favore dell'addestramento con la spada. Indietreggi barcollando, fermandoti un attimo per riprendere l'equilibrio mentre lui salta in piedi. Gli anni di addestramento per imparare a sopportare atroci sofferenze e veleni mortali ti sono stati molto utili. L'avversario è in piedi, ma tocca a te attaccare. Tenterai un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**), o di nuovo un Atterramento a Mulinello (vai all'**87**)?

192

Indietreggi lentamente in direzione del braciere, mentre i soldati escono sul tetto e cominciano ad accerchiarti con cautela. Ha smesso di piovere, ma il vento ulula ancora intorno alle torrette del Torrione. Getti una manciata di Polvere Accecante sul carbone (cancellala dal tuo Foglio d'Identità). Ti proteggi gli occhi quando la polvere si accende, e la luce che provoca è più lucente di un lampo in una notte buia. I soldati non

vedono più nulla, e tu sgaiattoli in mezzo a loro con l'agilità di una pantera imboccando le scale del Grande Torrione fino al passaggio sottostante.
Tuttavia un rumore metallico di armature ti mette sull'avviso: subito dopo vedi altri soldati che ti corrono incontro da entrambi i lati del corridoio. Davanti a te, tuttavia, c'è una porta.
Nel primo libro della serie "Ninja", *Vendicatore!*, hai forse ucciso l'aguzzino del Torrione? Se lo hai fatto, vai al **302**. Altrimenti, o se non hai letto il primo libro, vai al **314**.

193

Ogni giorno sali in cima a un promontorio, per osservare le navi che passano in direzione del porto. Il tuo cuore brama di rivedere l'Isola dei Sogni Tranquilli e di portare a termine la tua missione. Sono trascorsi quasi venti giorni quando finalmente scorgi un enorme veliero a tre alberi, con le vele quadrate che si gonfiano al vento, giungere dal mare. Il giorno seguente vai in porto e trovi il *Sacco del Sud* che si prepara a salpare di nuovo per Upanishad, una grossa città meridionale, e sali immediatamente a bordo della nave. Vai al **406**.

194

Fuggi appena in tempo, poiché un gruppo di monaci della Mantide Scarlatta ti sta dando la caccia. Sono troppo numerosi per affrontarli, e ti costringono a dirigerti verso un gruppo di cani da caccia che - immagini - vengono dal Torrione di Quench-heart. Riesci a seminare gli uomini, ma i cani sono ancora sulle tue tracce quando arrivi alle pendici delle Montagne Dentate: devi tentare di arrivare a una parete abbastanza ripida, su cui le bestie non riescano a seguirti. Da lì conti di scappare verso ovest, dall'altra parte della montagna, ma per adesso sei al limite della tue forze, veramente stremato. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **336**.

195

Più in fretta che puoi corri su per le scale ed entri nella casa degli ospiti. Ti allontani rapidamente dall'entrata e dalla luce dei raggi di luna, e ti fermi nell'oscurità cercando di controllare il respiro. Regna un silenzio assoluto, e non c'è nessun segno della presenza dell'altro Ninja. Le porte scorrevoli sono immobili. Sembra che non sia passato nessuno di recente, ma probabilmente il tuo misterioso assalitore è ancora nella stanza. Sforzi gli occhi per vedere nell'oscurità, e all'improvviso lo vedi saltar fuori da dietro la cassettiera con una cerbottana in bocca. Si sente il sibilo del suo respiro. Fai un lancio di dadi per parare. La tua Difesa è 7. Se riesci nel tuo intento, vai al **205**. Altrimenti, vai al **218**.

196

Mentre il dardo scoccato dalla sentinella ti ronza sopra la testa, altri due partono da una trappola situata nel muro, e uno di essi ti trafigge la trachea. Crolli a terra gorgogliando, mentre ti si riempiono i polmoni di sangue.

Morirai soffocato dal tuo stesso sangue, qui nella tenebrosa umidità del Torrione di Quench-heart.

197

All'improvviso strappi la tela e salti nella tenda, mentre i suoi occupanti restano senza fiato per la sorpresa. Con incredibile velocità scagli uno Shuriken verso Akira. La stella d'acciaio gli si conficca in gola, squarciandogliela. L'uomo cade all'indietro, gorgogliando spaventosamente mentre il sangue gli zampilla dal collo. Muore in pochi istanti. Il viso di Jikkyu è una maschera di sorpresa e di paura, mentre, pieno d'odio e di malvagità, pronuncia una sola parola: "Ninja!" Vai al **338**.

198

La stella da lancio esce sibilando dalla tua mano e si conficca nel braccio del mago, che cade sul pavimento umido della cantina. Il suo incantesimo ormai è rotto, anche se poco dopo riesce a rimettersi in piedi. La tua naturale astuzia, dimostrata nell'attaccare il mago prima che potesse fare un incantesimo, ti tornerà molto utile se riesci a sopravvivere. Puoi aggiungere 1 punto a un Modificatore di tua scelta. Thaum si tira su, guardando il sangue che sta formando una grossa macchia marrone sui suoi abiti. Mentre Tyutchev si gira per aiutare il mago disteso, Cassandra grida di rabbia e si fa avanti velocemente per attaccare. Vai al **121**.

199

Corri velocemente verso il blocco di pietra e, alla luce della torcia, ti sembra di distinguere qualcosa di rozzamente scolpito nella roccia. Sembra una massa gelatinosa, di una forma che ricorda quella dell'ameba, e con tentacoli tondeggianti. Nel corpo di questa creatura galleggiano numerosi occhi. La roccia è stata scolpita in maniera rudimentale, ma la verosimiglianza è tale da far pensare a qualcosa di veramente repellente. Sono soprattutto quegli occhi ad attirare la tua attenzione, mentre ti sforzi di vedere se uno di essi si muove per guardarti.

Ad un tratto, mentre osservi le sculture, ti si rizzano i capelli sulla testa. Gli intagli sottostanti rappresentano degli esseri, indubbiamente dei Goblin, nell'atto di

sacrificare a questo essere dei loro simili, in mancanza di vittime di altre razze. La malefica attrazione che l'altare esercita sul tuo spirito viene interrotta dalle grida rauche di alcuni Goblin. Sono circa una ventina, vestiti con dei grembiuli di pelle, neri e sporchi, e brandiscono delle corte spade appuntite. Ti corrono incontro: se sei un abile Acrobata, vai al **181**. Altrimenti devi affrontarli con il precipizio alle spalle: vai al **164**.

200

Salti in aria. La figura ti vede e cerca di attraversare il soffitto, saltando quasi da un punto all'altro, mentre le tue mani si alzano velocemente per lanciare uno Shuriken. Fai un lancio di dadi per lo Shuriken. La sua Difesa è 6, mentre tenta di evitarlo. Se lo colpisci, vai al **239**. Altrimenti, vai al **250**.

201

Corri più forte che puoi, e il tuo addestramento di Ninja alla vita nei boschi ti permette anche di coprire le tue tracce. Presto perdi di vista i tuoi inseguitori, e ti dirigi verso la valle del Fiume Crow. Vai al **135**.

202

Per magia l'acido curva verso il basso, come un serpente liquido, e ti ritrovi bagnato da capo a piedi. Il dolore è terribile, hai l'impressione che ti strappino via la pelle. Ti contorci per il dolore, ma Tyutchev entra nella pozza di acido senza risentirne, e solo allora ti rendi conto che sei stato tratto in inganno da una visione. Ma è troppo tardi: Tyutchev ti affonda la spada nella schiena e ti trafigge il cuore. Utilizzeranno il contenuto delle Pergamene di Kettsuin per seminare il caos in tutta Orb.

203

Fai un lancio di dadi per lo Shuriken. La Difesa del primo Goblin a cavallo contro la stella da lancio è 6, mentre tenta di deviarla col suo piccolo scudo di pelle. Se lo colpisci, prendi nota che la sua Resistenza è diminuita di 3. La sua lancia improvvisata colpisce il terreno, ma la tua Difesa, mentre cerchi di spostare la seconda lancia di lato, è 6, poiché l'altro Goblin a cavallo ti è già arrivato addosso. Se fallisci, l'impatto ti spinge indietro e perdi 6 di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai all'attacco al **246**.

204

Il tuo pugno si abbatte sulla sua vena giugulare, e lo shock uccide il giovane mago. Ti metti al dito lo scintillante anello Sun-Star e corri giù lungo il fianco della collina, proprio mentre il sacerdote vestito di bianco esce barcollando e tossendo dalla nebbia gialla. Non è in grado di inseguirti, e tu fuggi attraverso la regione collinosa in direzione del Fiume Crow. Vai al **144**.

205

Ti butti immediatamente di lato, e un piccolo dardo munito di piume si pianta nel muro dietro di te. Le tue narici si allargano appena riconosci l'odore acre del

veleno di Pesceragno. L'altro Ninja salta sopra la cassettiera e atterra agilmente a poche decine di centimetri da te. Con un grido si alza ed estrae con entrambe le mani la spada, con un movimento estremamente agile. Adesso è in piedi e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Cominciate a girarvi intorno. Vai al **22**.

206

Uccidi quattro dei tuoi assalitori con calci e pugni violentissimi, ma ben presto ti ritrovi circondato e uno di loro riesce a tramortirti colpendoti da dietro con un martello da combattimento. Cominci a riprendere i sensi mentre ti trasportano nell'oscurità umida della camera delle torture. Ti legano con delle corde, e nel frattempo mettono un paio di manette a scaldare in una piccola fornace. Sei un Esperto in Evasioni? Se sì, vai al **328**. Altrimenti, vai al **344**.

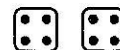
207

Le quattro braccia di Mardolh che ondeggiano sono bizzarre, affascinanti e inquietanti, e tagliano l'aria con i loro artigli alla ricerca del tuo fragile corpo. Perdi terreno, poi ti lanci in avanti con uno jab del Colpo del Cobra.

Mardolh
Difesa contro il Colpo del Cobra: 7
Resistenza: 30
Danno: 2 Dadi

Se vinci, vai al **210**. Se Mardolh è ancora vivo, la tua Difesa contro le sue braccia che tentano di afferrarti è 6. Se sopravvivi al suo attacco, puoi utilizzare il Calcio della Tigre che Salta (vai al **166**), il Pugno di Ferro (vai al **173**), o di nuovo il Colpo del Cobra (ritorna all'inizio di questo paragrafo) o, se hai già letto "Vendicatore!" e hai imparato questo calcio, puoi utilizzare la Frusta di Kwon (vai al **156**).

208

Non sei all'altezza delle creature degli abissi, dal momento che sei maldestro e lento nell'acqua, in confronto a loro. Il Narwhal immerge nell'acqua il suo

corno aguzzo, proprio un momento prima che tu lo afferri, e con uno slancio incredibile te lo infila nel ventre, uccidendoti sul colpo. Le Pergamene di Kettsuin sono perse per sempre.

209

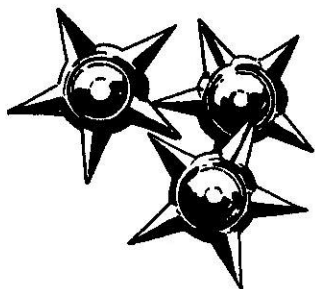
La tua stella da lancio fischia nell'aria, ma Cassandra la evita; ha i riflessi di una pantera, e ora si lancia all'attacco mentre la tua stella si conficca nel legno della porta che ha sprangato dietro di te. Tyutchev e Thaum cominciano a circondarti. Vai al **121**.

210

Hai sconfitto Mardolh, un Grande Figlio di Nil. Non è morto, ma mentre ti prepari ad attaccarlo di nuovo il suo corpo sembra sbriciolarsi. Alcune parti del suo corpo cadono via e si dissolvono prima di toccare il pavimento. Ogni pezzo lascia dietro di sé un'oscurità così profonda da risultare quasi accecante. Mardolh sta ritornando, pezzo dopo pezzo, nel Nulla. Poco dopo non resta traccia di questo mostro, a parte una statua fatta di niente, un accesso nero al Vuoto. Involontariamente hai aperto una porta che conduce dal Nulla ad Orb, ma non c'è nulla che tu possa fare ora. Qualcosa si muove nell'oscurità del tempio sotterraneo, e decidi di abbandonare l'idea di una ricompensa da parte delle sacerdotesse di Illustra. Coloro che padroneggiano l'Arte della Tigre non sanno cosa farsene dell'oro, se non regalarlo ai poveri. Un mucchietto di veleno nero è tutto quello che resta di Mardolh: è il veleno più potente di tutti, il Sangue di Nil. Lo raccogli con cura dal pavimento e lo riponi in una fiala di vetro. Prendine nota sul tuo Foglio d'Identità. Poi ti giri verso la porta rivestita di quercia e finalmente riesci ad aprirla. Trovi uno dei pugnali che Cassandra ha utilizzato per incastrare la porta e decidi di tenerlo; poi procedi cautamente su per le scale. Vai al **395**.

211

Ricorrendo alla tua capacità di Simulare la Morte, grazie alla quale il tuo corpo si irrigidisce e diventa freddo, ti concentri per rallentare il tuo metabolismo. Questo significa che puoi fare a meno dell'ossigeno per periodi di tempo incredibilmente lunghi. Ti rendi vagamente conto che l'Orrore del Fossato ti trascina sempre più in profondità, e che poi di nuovo risale in una grotta piena d'acqua. Quando il tuo corpo si è completamente raffreddato, il mostro ti libera dalle pieghe a ventosa della sua pelle, simile alla gomma. Avverti il movimento dell'acqua nella grotta mentre l'Orrore ritorna verso il fossato, tuttavia è bene agire con prudenza. Con un piccolo sforzo di volontà riporti il tuo cuore al battito normale, poi sollevi una mano e tocchi il soffitto della caverna piena d'acqua. Senti che è di argilla, e cominci a scavare febbrilmente anche se i tuoi polmoni stanno per scoppiare. Infine riesci a scavare un piccolo foro attraverso il quale entra dell'aria fresca. In pochi minuti lo hai allargato abbastanza da poterci passare, e in pochi minuti sbuchi sul prato soprastante, dal momento che la caverna del-

l'Orrore del Fossato si trova quasi al livello del terreno, all'estremità del fossato.
Sei riuscito a scappare dal Torrione di Quench-heart, almeno per il momento! Mentre te ne stai lì disteso, tutto ansimante, nell'oscurità, senti in distanza l'abbaiare dei mastini e il latrato dei cani di guerra. Sono sulle tue tracce!
Corri subito verso le Montagne Dentate che si ergono davanti a te (vai al **336**)?
Corri verso il Mar della Stella, a sud (vai al **362**)?
Giri intorno al Torrione di Quench-heart per dirigerti verso la città di Druath Glennan (vai al **409**)?

212

Apri la porta scorrevole con cautela ma velocemente, entri, richiudi la porta e con un solo movimento ti sposti nell'oscurità accanto alla porta. Regna il silenzio più assoluto e il buio più completo. I tuoi sensi sono tesi al massimo, pronti a cogliere qualsiasi visione, suono o odore. Stai in piedi, silenzioso come una tomba ed immobile, mentre comincia a formicolarti la nuca perché avverti un'altra presenza nella stanza. Quando i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità alzi lo sguardo, e vedi una figura attaccata al soffitto. Trasalisci per la sorpresa quando riconosci gli Artigli di Gatto, i grappini chiodati utilizzati dai Ninja. All'improvviso la figura si lascia cadere dal soffitto. È vestita come te tranne che per la spada ricurva, detta Ninjato, che porta legata sulla schiena. Mentre è ancora in aria, il misterioso individuo con un gesto fulmineo lancia verso di te uno Shuriken identico al tuo. Sei in grado di intercettarlo? Se sì, vai al **285**. Altrimenti, vai al **296**.

213

Quando ti risvegli, il mattino dopo, sei coperto di rigonfiamenti neri. Hai preso la peste nelle caverne dei Goblin. Sei colto da attacchi di delirio e di febbre altissima: fai un sogno, in cui ti trovi indifeso davanti alle porte del Tempio della Roccia, sull'Isola dei Sogni Tranquilli, circondato da tutti i nemici che hai ucciso. Per tre giorni e tre notti lotti contro la morte, e quando finalmente la febbre cala sei debole e tremante. Sottrai 1 dal tuo Modificatore Calci. Riposi ancora un po', ma poi decidi di muoverti e ti arrampichi in cima a un'altra collina per vedere se riesci a scorgere il Mare Infinito: niente da fare, su tutto l'orizzonte non vedi altro che terraferma. Decidi di addentrarti nei boschi verso sud-ovest lungo una strada che sembra impervia (vai al **44**), oppure ti dirigi ad ovest dove il paesaggio è più aperto ed offre meno ripari (vai al **32**)?

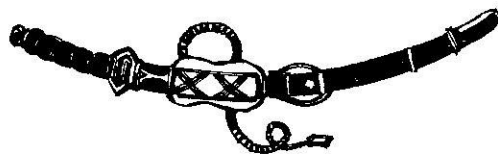
214

All'improvviso squarci la tela e salti nella tenda, dove vieni accolto da espressioni di stupore. Hai un ago sulla lingua, e in un baleno lo tiri verso Akira, colpendolo alla gola; l'uomo spalanca gli occhi per la sorpresa ed il suo sguardo diventa vitreo, poiché il veleno comincia a fare effetto. Poi crolla a terra in preda a violenti spasmi. Il viso di Jikkyu è una maschera di sorpresa ma anche di paura, mentre, con odio e malvagità, pronuncia una sola parola: "Ninja!"
Vai al **338**.

215

Punti la spada verso di loro e la lasci andare, nella speranza che attacchi i tuoi nemici, ma l'arma cade con la punta per terra e uno dei Goblin l'afferra. Decidi di lasciare che si tengano la spada, dal momento che non sai utilizzarla, e corri via verso la prossima caverna. Vai al **237**.

216

Se non altro non terrorizzerà più gli abitanti del villaggio. Ti guardi intorno alla ricerca di altre tracce, ma trovi solo le vecchie tracce dell'O-Bakemono, che portano alla parete di roccia come se vi entrassero dentro. Noti anche che, oltre alle orme degli artigli dell'O-Bakemono, l'erba è bruciacchiata e che sul terreno ci sono dei solchi larghi circa due piedi, come se qualcuno avesse trascinato qualcosa di pesante e tubolare. Anche queste tracce portano alla roccia e lì spariscono. Cominci a tastare la roccia, spingendo e cercando una porta segreta o un'entrata nascosta. Alla fine trovi una crepa sottilissima, e sei in grado di individuare la porta sulla parete di roccia. Noti allora un geroglifico intagliato nella roccia. In preda all'eccitazione, tracci questo simbolo con il dito e la porta si apre rumorosamente. All'improvviso senti uno scoppio: i tuoi riflessi sono pronti come quelli della Mantide Religiosa, e salti indietro, ma una grande sfera di fiamma arancione esce dal geroglifico e ti investe prima di bruciare e sparire. Chiunque altro sarebbe rimasto bruciato. Tu, invece, sei gravemente ferito. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, l'ingresso di una caverna si apre davanti a te. Entri senza esitare, e vedi che il passaggio si restringe in un corridoio tortuoso illuminato da torce. Vai al **293**.

217

Il tuo calcio abbatte il giovane mago, e tu atterri accanto a lui pronto a sferrare il colpo mortale. Il suo mantello chiazzato, del colore delle foglie in autunno con cinque frecce di stoffa intessuta d'oro che escono da un disco centrale, nasconde tutti gli oggetti malefici che utilizza per preparare i suoi incantesimi. Ti basterebbe un attimo per ucciderlo e rubargli l'anello Sun-Star. Se questo è quello che desideri fare, vai al **204**.

continua

Oppure preferisci chiedergli di nuovo cosa sta succedendo, mentre giace inerme, avvertendolo che se tenta di usare un incantesimo lo ammazzerai (vai al **176**)?

218

Un piccolo dardo ti penetra nella carne, proprio in mezzo agli occhi, prima che tu riesca a fare un solo movimento. Sei Immune ai Veleni? Se sì, vai al **244**. Altrimenti, vai al **256**.

219

Il soldato ti colpisce con la sua lunga spada. La tua Difesa, mentre salti indietro fuori dalla sua portata, è 9. Dopo il suo fendente (e se sei ancora vivo) puoi farti avanti e utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **233**) o il Calcio del Cavallo Alato (vai al **101**).

220

Subito dopo una stretta curva, la tua torcia scoppiettante illumina una porta di legno sulla parete destra. Controlli che non ci siano trappole e poi la apri con cautela. C'è un ripido tunnel che scende con una curva brusca verso sinistra. C'è un'umidità spaventosa e regna un silenzio assoluto. Decidi di entrare (vai al **90**), o prosegui lungo la galleria in cui ti trovi (vai al **76**)?

221

Prendi il Cristallo d'Acqua che ti è stato regalato dal principe degli Elfi in segno di gratitudine per averlo salvato dagli Sciacalli Marini, e lo fai cadere per terra.

Il gioiello si frantuma lasciando sul pavimento bagnato una piccola goccia blu, che si gonfia fino a diventare un'enorme figura d'acqua, come un cavallone che si erge sopra di te. Ordini a questa figura di attaccare Mardolh, ed essa rotola in avanti e va a sbattere contro il nemico gigantesco come un'onda di maremoto si infrange contro una scogliera. Il sotterraneo trema, e Mardolh rabbrividisce, ma agita ancora minacciosamente le sue quattro braccia contro la figura d'acqua. La lotta infuria per un po', ma ti rendi conto che il Figlio di Nil è troppo forte per l'elementale, e alla fine la sua essenza viene sparpagliata in innumerevoli gocce sul pavimento e sui muri. Adesso Mardolh si gira verso di te: dovrai fare affidamento sulla tua abilità nelle arti marziali. Vai al **301**, ma prendi nota che Mardolh è estremamente indebolito dopo la battaglia. La sua coda di scorpione si è abbassata e l'orrore ha perso 14 punti di Resistenza.

222

Decidi di lasciar perdere il misterioso sacco color porpora, che si è orribilmente gonfiato, e prosegui il tuo viaggio. Vai al **21**.

223

Il Narwhal si gira di lato all'ultimo momento e tu vedi che ha un pugnale di cristallo conficcato nella schiena, vicino allo sfiatatoio. Ti aggrappi a una delle pinne e ti issi sulla sua schiena, mentre procede in acqua ad un'incredibile velocità. Estrai il pugnale, che cade sul fondo, ma la balena continua a nuotare; forse è con-

tenta di trainarti, o forse si è dimenticata della tua presenza. Quasi subito il tritone scompare dietro di te, nel verde degli abissi. Vai al **264**.

224

Il mattino seguente te ne stai seduto a gambe incrociate nella stalla, meditando su come sta procedendo la tua missione. Sei contento di essere almeno giunto ad un affluente del Mare Infinito, ma ora devi decidere se aspettare venti giorni prima che salpi il *Sacco del Sud*, il mercantile del grande signore barbaro, o se tentare la fortuna partendo a piedi verso Wargrave Abbas. Se decidi di rimanere, vai al **193**. Altrimenti, vai al **179**.

225

Sei ancora ad una certa altezza sul cortile, quando due dardi di balestra ti colpiscono alla gamba e al polso. Molli la presa sul muro a picco, e precipiti verso la morte.

226

Aspetti immobile, pronto a colpire qualsiasi cosa si presenti sulla porta, mentre trattieni il respiro e hai la schiena informicolita. Si sente solo il leggero zampillo della fontana nel cortile, e lo stridio dei grilli. All'improvviso senti un rumore tremendo alle tue spalle. Ti sposti in avanti, ma una lama di spada spacca la sottile parete dietro di te e ti scivola sulle costole, aprendoti la carne e facendoti sanguinare. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, boccheggi per il dolore e ti volti. Per un attimo la lama sembra luccicare come l'acqua al chiarore della luna, poi scompare. Decidi di fare un salto e arrampicarti sul tetto che circonda il cortile interno (vai al **334**), di aprire la porta e rotolare nella camera (vai al **322**), o di sferrare un Calcio del Cavallo Alato contro il muro, ora macchiato del tuo sangue, circa venti centimetri più in alto del foro (vai al **308**)?

227

Non senti l'acido arrivarti addosso: si trattava di un'illusione. Colpisci Tyutchev, ma il magico mantello nero che indossa lo fa sembrare più vicino di quanto non sia, e lo manchi mentre lui, veloce come un gatto,

indietreggia. Ti giri su te stesso mentre Cassandra sta per affondarti la lama nella schiena, e la attacchi. Vai al **121**.

228

Il primo Goblin cerca di infilzarti con la sua lancia. La tua Difesa è 6, mentre tenti di scagliarlo di lato. Il secondo Goblin segue da vicino il primo. Se non riesci nel tuo intento, l'impatto ti proietta indietro e perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, o se sei riuscito a evitare la lancia, vai all'attacco al **246**.

229

Alle tue parole una delle guardie resta interdetta, ma poi ti dice di aspettare mentre va dentro. Aspetti, teso, finché l'altro esce e ti fa un cenno: "Entra pure". Entri nella tenda, che è molto spaziosa e illuminata da diverse lanterne. Sparpagliati un po' ovunque ci sono gli effetti personali di un comandante durante una campagna militare. Due uomini stanno studiando un'enorme mappa posata sul tavolo. Uno di essi è grande e grosso, di una bellezza arrogante, mentre l'altro è alto e magro, e porta sulla schiena un lungo arco dalla forma particolare. Alzano gli occhi un attimo, e il più bello ti dice con voce morbida: "Aspetta un momento". Poi si gira verso il suo compagno: "No, Akira, deve essere il passo". L'altro replica: "Però, mio signore Jikkyu, lì Kiyamo se lo aspetta". E la discussione prosegue.
Decidi di lanciare uno Shuriken contro Jikkyu (vai al **259**); sputi un Ago Avvelenato contro Jikkyu, se hai questa abilità (vai al **269**); o aspetti un'occasione migliore: forse Akira lascerà la stanza (vai al **282**)?

230

La sfera gialla ti esplode sul petto con la forza di un Pugno di Ferro scagliato con l'Energia Interiore. Perdi 9 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, decidi di attaccarlo mentre punta nuovamente l'anello verso di te (vai al **290**), o di tuffarti nella nuvola di gas giallo dove non sarà in grado di vederti (vai al **330**)?

231

Punti l'anello contro l'orrore che viene dal Nulla, e gridi: "Rahelios!" L'anello Sun-Star ti esplode in viso, e perdi 4 punti di Resistenza. Il mago deve averti detto la parola d'ordine magica sbagliata. Ma se sei ancora vivo vedi che, proprio come volevi, un lampo di fuoco è esploso dall'anello: ha aperto un grosso buco nel petto di Mardolh ed ha tolto ogni vigore alla sua coda di scorpione. Il tuo nemico sovrumano lancia urla assordanti e si erge su di te. Adesso dovrai fare affidamento sulla tua conoscenza delle arti marziali. Vai al **301**, ma prendi nota che la Resistenza di Mardolh è diminuita di 12.

232

Cogli Cassandra di sorpresa, scivolando lungo il pavimento con i piedi in avanti e falciando al suolo la donna-guerriero simile ad una pantera. Mentre cerca di divincolarsi di lato, tu rotoli su di lei, inchiodandola al freddo pavimento della cantina, e le sferri un pugno

alla testa. Con un urlo la donna si irrigidisce. Rotoli via e salti in piedi mentre Tyutchev attacca. Vai al **281**.

233

Ancora una volta la sentinella balza in avanti con la spada, mentre tu approfitti del fatto di trovarti più in alto per colpirlo di taglio, con il palmo della mano, al collo.

Sentinella del Torrione
Difesa contro il Colpo Zampa di Tigre: 5
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se hai ucciso la sentinella del Torrione, vai al **249**. Altrimenti devi tentare di schivare la punta della sua lunga spada. La tua Difesa è 8. Se sei ancora vivo, puoi ricorrere al Calcio del Cavallo Alato (vai al **101**) o al Colpo Zampa di Tigre (ritorna all'inizio del paragrafo).

234

Mentre ti prepari per dormire, l'anello di opale che hai al dito comincia a brillare. Lo guardi e l'opale sembra aumentare di volume fino ad occupare totalmente il tuo campo visivo. La pietra si rischiara, come se si fosse dileguata la foschia, ed appare il viso scavato del consigliere di Ulrik Skarsang che ha sulla guancia destra un disegno raffigurante un vortice nero. Aggrotta la fronte per lo sforzo, ed il suo sguardo interrogativo si sposta da una parte all'altra. "Dove sei, straniero?" lo senti chiedere. "Perché non riesco a vederti?... Il Calice delle Visioni dovrebbe permettermi di vederti. Tu devi essere quello che ha ucciso Manse, lo Stregone della Morte. Dove sei?"
Dopo un po' smette di cercarti, e l'opale torna ad essere opaco. Con sgomento ti rendi conto che il consigliere adora Nemesis, e quindi decidi di trascorrere la notte tra le rocce, dall'altra parte di un promontorio. Il mattino dopo il cielo è sereno, ma tira vento. Devi decidere se aspettare venti giorni prima che salpi il *Sacco del Sud*, il mercantile del grande signore barbaro, o se tentare di raggiungere a piedi Wargrave Abbas. Se decidi di rimanere, vai al **193**. Se decidi di partire per Wargrave, vai al **179**.

235

Metti diverse miglia tra te e le Montagne Dentate prima di fermarti a riposare, dopo tutte le difficoltà che hai avuto.
Una leggera pioggia ti sveglia dopo un giorno e una notte di sonno profondo. È l'alba di una bella giornata estiva. Puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza. Il Mar della Stella brilla alla luce del sole verso sud, ma tu decidi di proseguire verso ovest fino alle rive del Mare Infinito; così potrai evitare di attraversare il

Manmarch, dove ora hai molti nemici. I soli esseri interessanti che scorgi in lontananza, su una collina, sono dei nanerottoli di montagna, che sembrano dei puntini. Dopo due giorni di viaggio lasci dietro di te i boschi e sali verso una catena di colline coniche. Verso la fine della giornata il prurito che hai sotto le ascelle peggiora, e noti degli sgradevoli rigonfiamenti neri su tutto il petto. Ma non puoi fare altro che proseguire il tuo viaggio. Vai al **415**.

236

Con l'ultimo residuo di volontà che possiedi sprofondi nella trance meditativa dei Ninja dell'Isola dei Sogni Tranquilli, la quale ti permette di rallentare il metabolismo. La tua mente fuoriesce dal mondo fisico, e l'ipnosi e la magia non ti fanno più nessun effetto. Senti vagamente un urlo di impotenza e di odio. Poi avverti che qualcuno ti tocca la gamba e provi una sensazione di forte calore. Immediatamente riprendi conoscenza. Vai al **287**.

237

Ti rimetti a correre nel tunnel, con le gambe appesantite dalla stanchezza, e dopo due brusche curve vedi che nella parete del tunnel, alla tua destra, si apre un passaggio con una scala che scende nell'oscurità. Ti fermi per valutare la situazione, ma un altro gruppo di Goblin appare davanti a te, all'altra imboccatura del tunnel. Senza fermarti a pensare, ma desiderando solo che questi dannati Goblin scompaiano dalla faccia della terra, scegli il passaggio che scende verso l'oscurità. La scala sembra girare su se stessa e poi scende ripidamente, ma ormai sei completamente confuso da tutte queste svolte e hai perso il senso dell'orientamento. Sei sceso in profondità, nelle viscere della montagna, e solo adesso ti rendi conto che i tuoi inseguitori non si sentono più. E ad un tratto la tua torcia illumina fiocamente uno spettacolo repellente e terribile. Vai al **174**.

238

Se sai con certezza quale razza di creature vive in queste caverne, vai al **199**. Altrimenti, vai al **188**.

239

Il tuo Shuriken gli si conficca nella spalla, e il Ninja grugnisce di dolore: cade giù dal soffitto, ma si raddrizza a mezz'aria e si strappa lo Shuriken dalla schiena mentre atterra in piedi. Quasi contemporaneamente te lo rimanda indietro. Ti abbassi, e senti il ronzio della stella d'acciaio che ti schizza sopra la testa, e poi il rumore di uno strappo quando lo Shuriken attraversa

la parete sottilissima. C'è una pausa, durante la quale vi studiate a vicenda mentre i brandelli di muro che si muovono col vento, che si è improvvisamente levato, fanno da sottofondo alla tensione che regna nella stanza. Prendi nota che ha perso 3 punti di Resistenza a causa dello Shuriken. Poi, urlando, si alza e con un movimento agilissimo estrae la spada afferrandola a due mani. Adesso è in piedi e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, con cautela. Vai al **22**.

240

Riesci a liberarti dal malefico pungiglione, ma il veleno è così tossico che ti attacca il cuore. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo puoi continuare a combattere. Vai al **301**.

241

Il giovane mago strizza gli occhi, e osserva il tuo costume nero da Ninja. "Non darei mai il gioiello Sun-Star a chi adora Torremalku, l'Omicida". Sai che Torremalku è il dio degli assassini, e cerchi di spiegargli che tu disprezzi i seguaci dell'Omicida. Vai al **151**.

242

Uno di loro dice: "Aspetta qui" e sparisce nella tenda. Un attimo dopo, da dentro, scoccano una freccia che ti coglie di sorpresa e ti si conficca nel petto. Vieni proiettato all'indietro, e ti afflosci sul terreno mentre il sangue sgorga a fiotti. Viene fuori un uomo alto e magro, con uno strano arco, e dice ghignando: "Sono io Akira. Quale messaggio ti avevo dato, cane mentitore?" È questa l'ultima frase che sentirai nella tua vita.

243

Sferri un pugno sul cranio di uno dei cani da guerra e glielo rompi, ma un altro cane ti afferra con le fauci il polso. Mentre cerchi di liberarti, un'altra bestia ti butta a terra e ti squarcia la gola. I mastini aspettano che i cani da guerra abbiano finito con la tua carcassa, per poi mangiare le interiora.

244

Riconosci l'odore acre del veleno di Pesceragno, ma sai che il tuo corpo è in grado di sopportare i danni che provoca. Tuttavia ti prendono degli attacchi di nausea e dolore, e barcolli. In quel momento il tuo avversario, con un breve sospiro di trionfo, lancia uno Shuriken. Tenti disperatamente di spostarti, ma vieni colpito alla coscia. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, la nausea ti passa, ti rialzi e strappi via lo Shuriken dalla gamba. L'altro Ninja trasalisce per la sorpresa, ma poi ti rendi conto dall'espressione degli occhi che ha capito; infatti lo senti bisbigliare: "Naturalmente!" Si alza urlando e con un movimento agilissimo estrae la spada afferrandola a due mani. Adesso è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro

in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, cautamente. Vai al **22**.

245

Il tuo colpo fa desistere lo Sciacallo Marino dall'attaccarti, ma un altro ti afferra per le gambe e ti scuote come se tu fossi una bambola di pezza. Il tuo sangue li fa impazzire, e ti dilaniano ferocemente mentre sferri dei colpi alla cieca nel vano tentativo di proteggerti. Non puoi competere con loro nel loro elemento naturale, e ti riducono a brandelli. Le Pergamene di Kettsuin sono ormai perdute per sempre.

246

Decidi di usare i pugni (vai al **258**), i calci (vai al **273**), o tenti di far cadere dalla sella uno dei Goblin con un atterramento (vai al **299**)?

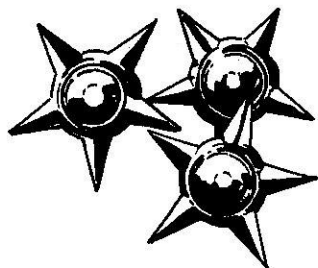
247

Con incredibile velocità bagni la lama del pugnale di Cassandra nel Sangue di Nil che hai preso a Mardolh.

Le braccia umane dell'Hannya tentano disperatamente di fermare il tuo colpo, ma a te non importa dove colpisci: la lama colpisce un braccio superiore, e l'effetto è immediato. L'Hannya grida selvaggiamente, le sue urla sembrano echeggiare nei livelli spirituali. Le spire si afflosciano per un attimo, e riesci a saltar via prima che si irrigidiscano di nuovo nei terribili spasmi frenetici della morte. Ti allontani dal corpo fumante e ti avvicini alla ragazza per liberarla dalle catene. È in stato di shock, e la riporti subito alla sua famiglia nel villaggio. Vedendovi arrivare l'intero villaggio vi corre incontro, gridando di gioia ed esprimendo la sua gratitudine. Ti supplicano di partecipare alla festa che si terrà in tuo onore questa sera, ma dici che non ti è possibile. Dopo un veloce pranzo riparti per il Palazzo del Signore Kiyamo, mentre le loro benedizioni e i loro ringraziamenti ti risuonano ancora nelle orecchie. Vai al **350**.

248

Cassandra ti fissa negli occhi, in attesa del guizzo che indicherà che stai per colpire. Le sferri un calcio alla rotula e poi alla testa, ma lei capisce che il primo attacco è poco più di una finta. La sua spada ostacola il tuo attacco e lei si muove con la velocità di una pantera, riuscendo a bloccarti. La tua gamba è seriamente ferita, e tormentata dalla lama fredda. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, Tyutchev ti assale e tu cerchi freneticamente di bloccare i suoi ripetuti attacchi. Sembra che decine di spade ti attacchino da tutte le parti contemporaneamente. Sono così

abili che ti sembra di combattere contro dieci avversari e non contro due. Dopo un po' Tyutchev finge di sferrare un fendente, ma inverte l'angolatura del colpo, colpendoti di taglio all'anca. La tua Difesa contro questo attacco magistrale è solo 6, e non puoi parare. Se fallisci, uno spruzzo di sangue sgorgherà dal tuo fianco. Perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, puoi Simulare la Morte, se hai questa abilità (vai al **317**), o continuare a difenderti come puoi (vai al **331**).

249

Il collo della sentinella si spezza con uno schianto, mentre il suo corpo rotola giù dalle scale come una bambola di pezza e viene calpestato da un uomo grosso come una montagna, la guardia del corpo personale del Balivo, che sta salendo a grandi passi la scala per venire a combattere. Decidi di prendere la rincorsa attraverso il tetto del Torrione e tentare un incredibile salto, nella speranza di oltrepassare le mura del castello e atterrare nel fossato sottostante (vai al **34**), o scegli di restare a combattere (vai al **161**)?

250

Proprio mentre la figura, di certo un altro Ninja, lancia gli Artigli di Gatto sul soffitto, il tuo Shuriken colpisce l'intonaco dove lui si trovava un attimo prima. All'improvviso la figura cade dal soffitto: mentre si gira a mezz'aria, la sua mano esegue un gesto fulmineo e uno Shuriken, praticamente identico al tuo, ronza nell'aria verso di te. La sagoma atterra in piedi, con una lieve espirazione. Sei in grado di Intercettare le Frecce? Se sì, vai al **285**. Altrimenti, vai al **296**.

251

Colpisci la terribile bestia e la ferisci, ma le quattro braccia tentano di afferrarti mentre l'enorme coda di scorpione guizza in avanti e ti conficca il suo pungiglione nella spalla. Il veleno nero che inietta è il Sangue di Nil, il veleno più potente che ci sia. Se, grazie al tuo addestramento, hai acquisito l'Immunità ai Veleni, vai al **240**. Altrimenti la morte è quasi istantanea. Sei stato sconfitto da Mardolh, Figlio di Nil, uno degli abitanti più potenti di Orb.

252

Il tunnel comincia a scendere, e davanti a te c'è una scalinata. La percorri velocemente e ti ritrovi in una grotta, con al centro un grosso cubo di roccia grossolanamente scolpita. Dietro la roccia c'è un precipizio così profondo che con la torcia non riesci a illuminarne il fondo. C'è anche un tunnel che porta fuori dalla grotta. Se desideri esaminare il cubo di roccia, vai al

238. Se preferisci allontanarti dal precipizio e infilarti nel tunnel, vai al **220**.

253

Il Re dei Goblin stramazza al suolo con le braccia aperte, mentre la Spada Danzante crolla a terra con fragore. La prendi, mentre la grotta all'improvviso si riempie di altri Goblin furibondi. Decidi di correre via verso la grotta seguente (vai al **237**), o tenti di usare la Spada Danzante contro di loro (vai al **215**)?

254

Cassandra ti fissa negli occhi, in attesa del guizzo che indicherà che stai per colpire. Mentre il tuo pugno parte in direzione della sua tempia, la punta della sua spada si alza per spingere il tuo braccio di lato. Ha le reazioni di una pantera e la sua Difesa contro il tuo Pugno di Ferro è 8. Se la colpisci, la forza del tuo colpo la tramortisce e si affloscia come un sacco di carbone (vai al **281**) mentre Tyutchev ti attacca. Se blocca il tuo colpo, la velocità della sua reazione ha dell'incredibile mentre ti squarcia il costume dal collo alla vita. Perdi 5 punti di Resistenza, poiché il fuoco freddo della sua spada magica ti brucia. Se sei ancora vivo, puoi Simulare la Morte, se ne sei capace (vai al **317**), o continuare a difenderti come meglio puoi (vai al **331**).

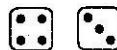
255

Mentre ti abbassi una pietra del pavimento si assesta sotto il tuo piede, e si sente uno scatto provenire dal muro sulla tua sinistra. Sei capace di Intercettare le Frecce? Se sì, vai al **186**. Altrimenti, vai al **196**.

256

Con raccapriccio riconosci l'odore acre del veleno di Pesceragno. Ma stranamente la consapevolezza di morire ti infonde calma e serenità. Il veleno ti scorre nelle vene: scosso da frenetici spasmi, cadi in ginocchio in attesa della fine. Senti i passi del tuo avversario che si avvicinano e la sua voce che dice: "Io sono Ninja. Sono un adepto dell'Arte dello Scorpione. Così abbiamo provato che l'Arte dello Scorpione supera l'Arte della Tigre, così come la potenza di Nemesis supera quella di Kwon. Ma tu hai affrontato la Morte con onore, per cui faciliterò il tuo viaggio". Così dicendo ti stacca la testa dalle spalle con un colpo di spada. Se non altro non hai sofferto un'atroce agonia.

257

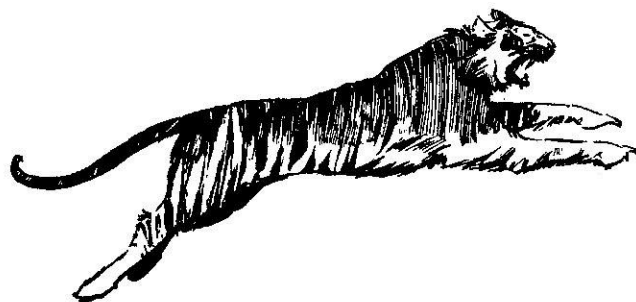
Il giovane mago esita, e poi dice con aria esitante: "Vattene via. Sei un assassino, e... e... e io non ho veleno con me, sono un t-t-taumaturgo, che problemi ho? Non ho nulla a che fare con un seguace di Torremalku l'Omicida!"
Ti sorride con aria inoffensiva, e poi punta l'anello nella tua direzione. Tu sai bene che Torremalku l'Omicida è il dio degli assassini. Gli dici che sei un seguace di Kwon il Redentore (vai al **266**), gli spieghi che non sei un assassino (vai al **151**), o lo attacchi prima che possa farti un incantesimo (vai al **290**)?

258

I Goblin adesso utilizzano delle spade corte ed appuntite, mentre le loro cavalcature cercano di azzannarti le gambe con i loro enormi incisivi. Ti chini sopra uno dei ratti giganti e gli sferri un Pugno di Ferro. Puoi scegliere quale Goblin o quale ratto gigante attaccare, ma stai bene attento perché hai di fronte degli avversari abilissimi.

	Primo Goblin a cavallo	Secondo Goblin a cavallo	Primo ratto gigante	Secondo ratto gigante
Resistenza:	7	8	9	9
Difesa:	6	6	5	5
Danno:	1 Dado	1 Dado	1 Dado	1 Dado

Se ce l'hai fatta a batterli tutti vai al **313**. Se tre o quattro sono ancora vivi, la tua Difesa contro i loro attacchi è 6. Ognuno ti attacca individualmente e tu puoi bloccarne uno solo. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo) o un calcio (vai al **273**).

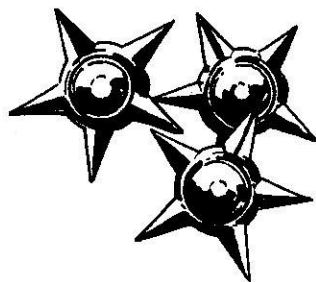
259

Con incredibile velocità scagli uno Shuriken alla gola di Jikkyu. Il tuo lancio è preciso, ma per qualche motivo non produce nessun effetto e lascia solo un leggero segno. Un attimo dopo Akira ha già una freccia nel suo arco, e Jikkyu ha chiamato a gran voce le sentinelle. Riesci a evitare la prima freccia di Akira, ma in un attimo le sentinelle ti sono addosso e, mentre le uccidi con una serie di calci e di pugni, Akira ha già scoccato un'altra freccia che ti attraversa il collo ed esce dall'altra parte. Per te è finita, e muori in una pozza di sangue.

260

Versi la Polvere Accecante con cautela, mentre la misteriosa figura guarda altrove, e ti chini dietro la cassettiera per prendere la pietra focaia e l'esca. Poi ti alzi all'improvviso e strofini le pietre una contro l'altra. Si sente uno scatto: la figura si gira verso di te, e una scintilla vola sulla Polvere Accecante proprio mentre lui ti sta guardando. Stringi gli occhi mentre un lampo abbagliante riempe la stanza, e per un attimo sembra che sia pieno giorno. Ne approfitti per lanciare lo Shuriken. Vai al **239**.

261

Ti rendi conto troppo tardi che sarà molto difficile utilizzare questo tipo di calcio, dato che la guardia del corpo ti sta attaccando proteggendosi con lo scudo: è

impossibile colpirlo nella parte inferiore del corpo. Sferri comunque il calcio, ma lui lo blocca con lo scudo; nello slancio l'uomo si catapulta in avanti, e tu vieni così spinto indietro dal suo scudo. Altre sentinelle raggiungono il tetto del Torrione dietro di lui, e capisci che presto sarai circondato. Puoi prendere la rincorsa sul tetto del Torrione e tentare un salto pazzesco, nella speranza di passare oltre le mura del castello e di atterrare nel fossato sottostante (vai al **34**); oppure puoi cogliere la prima occasione per Simulare la Morte, se ne sei capace (vai al **178**); o gettare un po' di Polvere Accecante sui carboni ardenti del braciere (vai al **192**); o affrontare le sentinelle (vai al **206**).

262

Non c'è niente che tu possa fare: la tua coscienza ti abbandona e cadi nel nulla, con la mente resa completamente schiava. Ora non hai più pensieri né memoria. Sei diventato il suo servo e sarai tu, e non l'O-Bakemono, a terrorizzare il villaggio. E sarai anche costretto a consegnare le Pergamene di Kettsuin ai seguaci di Vile.

263

Riconosci l'odore acre del veleno di Pesceragno, ma sai che il tuo corpo è in grado di sopportare le sofferenze che provoca. Tuttavia ti prendono degli attacchi di nausea e di dolore, e cominci a barcollare. In quel momento il tuo avversario scaglia uno Shuriken con un breve sospiro di trionfo. Tenti disperatamente di scostarti, ma la stella d'acciaio ti colpisce alla coscia. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, la nausea ti passa e, rialzandoti, estrai lo Shuriken dalla gamba. L'altro Ninja trasalisce per la sorpresa, ma poi intuisci dall'espressione dei suoi occhi che ha capito, e lo senti bisbigliare: "Naturalmente!" Tu approfitti di questo momento per attaccare di nuovo.
Tenterai un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**), o tenterai ancora una volta l'Atterramento a Mulinello (vai all'**87**)?

264

Il Narwhal ti trasporta attraverso i mari, attraversando enormi branchi di pesci demoni, mentre la sfera d'aria che hai attorno alla testa ti permette di respirare normalmente. Ti immergi con la testa attraverso un muro galleggiante di cetrioli giganti, e vedi il fondo marino fatto di sabbia dorata. La balena avanza verso un enorme mollusco bivalve in cui è intrappolato un Elfo Marino dalla pelle azzurra. L'acqua è spumeggiante,

piena di bollicine bianche, e all'improvviso un gruppo di Sciacalli Marini sbucati da non si sa dove si precipita nella tua direzione. Nel frattempo l'Elfo Marino sta parlando al Narwhal, che si precipita e affonda il suo corno nel mollusco. L'Elfo Marino, ormai libero, si allontana afferrandoti per il costume e trascinandoti a galla, mentre gli Sciacalli Marini ti attaccano. Decidi di nuotare con lui (vai al **375**), o di allontanarti da lui e di salire alla superficie per conto tuo (vai al **392**)?

265

Il dardo della balestra che sta nella terza mano dell'effigie parte con un rumore metallico, e ti si conficca nella schiena fino al cuore. Morente, cadi sul pavimento del tempio. Mandrake sta sopra di te e mormora: "Honoric sarà contento. Lui è ancora vivo, lo sai, miserabile Ninja, ed io ho guadagnato cinquemila monete d'oro. Sei stato gentile a venire da me, sebbene non vedessi l'ora di fare una passeggiata fino ai giardini del monastero di Kwon, questo pomeriggio".
Muori ai suoi piedi, e lui venderà le Pergamene di Kettsuin ad Honoric, se è davvero ancora vivo, per una somma principesca. La tua missione è fallita.

266

Il mago, il cui mantello verde porta un simbolo con cinque frecce di stoffa intessuta d'oro che escono da un disco centrale, dice: "Se sei veramente un seguace di Kwon il Redentore, allora aiuterai i miei amici a difendersi dallo spirito zombi del Barbaro Signore della Guerra. A me sembri piuttosto un as-as-as-ssas-

sino" e così dicendo sbatte gli occhi nervosamente. Fai come ti chiede ed entri nella nuvola di gas giallo (vai al **397**), o lo attacchi, pensando che stia cercando di tenderti una trappola (vai al **290**)?

267

Il consigliere dal viso scavato chiede al Gran Signore Barbaro se deve usare il Calice delle Visioni. Ulrik fa cenno di sì e tu aspetti nervosamente, mentre l'uomo lascia la stanza. Possiedi un anello di opale dalle avventure di "Vendicatore!"? Se sì, vai al **118**. Altrimenti, vai al **110**.

268

Sferri un calcio e frantumi il cranio del primo cane da guerra mentre ti sta saltando alla gola, ma vieni assalito dagli altri tre contemporaneamente. Ti muovi avanti e indietro, sferri calci in un turbine di movimenti cercando di neutralizzare i mastini che sbavano. Un'altra bestia cade sotto i tuoi poderosi colpi, ma fa in tempo ad affondarti le fauci nella gamba: perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, devi scegliere contro quale dei due cani rimanenti intendi sferrare il tuo prossimo calcio.

	Primo cane da guerra	Secondo cane da guerra
Difesa contro i Calci:	6	6
Resistenza:	14	12
Danno:	1 Dado + 1	1 Dado + 1

Se hai vinto, vai al **353**. Se i cani da guerra sono ancora vivi, uno di essi ti salta alla gola mentre un altro ti affonda le fauci nel polso, se non lo ha già fatto prima. La tua Difesa contro il primo cane da guerra è 8, o 6 se l'altro ti ha afferrato per il braccio. Se questo non è il primo scontro del combattimento, allora il secondo cane ti ha già azzannato e perdi 2 punti di Resistenza mentre tenta di buttarti per terra. Non mollerà la presa finché uno di voi due non sarà morto. Se non ti ha ancora afferrato, la tua Difesa sarà 7. Se sopravvivi, continua il combattimento ritornando all'inizio di questo paragrafo.

269

Con incredibile velocità sputi un ago nella gola di Jikkyu. Centri il bersaglio ma, incredibilmente, non ottieni quasi nessun effetto. Un attimo dopo Akira ha una freccia pronta nel suo arco, e Jikkyu ha chiamato a gran voce le sentinelle. Riesci ad evitare la prima freccia di Akira, ma subito dopo le sentinelle ti sono addosso e, mentre ne uccidi qualcuna con una serie di calci e pugni, Akira ha scoccato un'altra freccia che ti

attraversa il collo ed esce dall'altra parte. È finito tutto, e muori in una pozza di sangue.

270

Passi velocemente davanti all'entrata, nascondendo col tuo corpo la fiamma della torcia, ma senti che c'è un gruppo numeroso di esseri che vive in quella che deve essere una grossa caverna, o almeno così sembra a giudicare dall'eco delle voci. Comunque ti affretti lungo il tunnel. Vai al **252**.

271

Ti precipiti lungo le ripide scale che si trovano al di là della porta. Un dardo lanciato da una sentinella ti fischia sopra la testa, ma tu sparisci in un baleno scendendo di corsa nelle profondità del Torrione, dove i muri trasudano umidità. Ad un certo punto, messo in guardia dal rumore metallico di una catena, rallenti l'andatura: avanzi cautamente e arrivi in una stanza sotterranea, illuminata dai carboni ardenti di un braciere. Un ragazzo incatenato al muro ti guarda stralunato, ma non dice niente. Sei nella stanza delle torture del Torrione di Quench-heart. C'è una sedia, utilizzata per tuffare le vittime nell'acqua, sospesa sopra una pozza che si estende fino al muro in fondo alla stanza. Un uomo legato ad una ruota munita di punte si lamenta debolmente, mentre l'aguzzino insonne dà ancora un giro di manovella, tirando gli arti martoriati del poveraccio fino a romperli. L'aguzzino porta alla cintura una enorme ascia, e la sua schiena, larga e muscolosa, gronda di sudore a causa del calore prodotto dal

braciere. Indossa pesanti bracciali di pelle, muniti di punte, e il cappuccio nero da boia. Si gira verso di te mentre le sentinelle, che ormai stanno scendendo a grandi passi la scala, lanciano l'allarme. Sei in trappola tra l'aguzzino e le sentinelle.
Decidi di tuffarti nella pozza d'acqua e nuotare sott'acqua fino alla parete in fondo (vai al **153**); di attaccare l'aguzzino (vai al **138**); di arrenderti all'aguzzino (vai al **124**); o di invocare Kwon il Redentore affinché ti salvi (vai al **107**)?

272

Aspetti, immobile, pronto a colpire qualsiasi cosa si presenti sulla porta. Trattieni il respiro, e hai la spina dorsale informicolita. Si sente solo il leggero zampillio della fontana nel cortile, e lo stridio dei grilli. All'improvviso si sente un rumore, simile a uno strappo, alla tua destra, e una lama squarcia la sottile parete mancandoti di poco. Per un attimo sembra luccicare come l'acqua, al chiaror della luna, e poi scompare. Decidi di arrampicarti sul tetto che circonda il cortile

interno (vai al **334**), di aprire la porta e rotolare nella camera adiacente (vai al **322**), o di sferrare un Calcio del Cavallo Alato attraverso la parete, circa una ventina di centimetri sopra lo strappo (vai al **308**)?

273

I Goblin utilizzano spade corte e appuntite, e le loro cavalcature cercano di graffiarti e di morderti. Salti in aria e sferri un micidiale Calcio della Tigre che Salta. Puoi scegliere quale Goblin o quale ratto gigante attaccare, ma tieni a mente che i Goblin sono abili lottatori.

	Primo Goblin a cavallo	Secondo Goblin a cavallo	Primo ratto gigante	Secondo ratto gigante
Resistenza:	7	8	9	9
Difesa:	7	7	5	5
Danno:	1 Dado	1 Dado	1 Dado	1 Dado

Se ce l'hai fatta a sconfiggerli tutti, vai al **313**. Se tre o quattro sono ancora vivi, la tua Difesa contro i loro attacchi è 6. Se ce ne sono di meno la tua Difesa è 8. Ognuno ti attacca individualmente, e puoi parare solo una volta. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo) o un pugno (vai al **258**).

274

Dalla balestra che si trova nella terza mano della statua parte, con un rumore metallico, un dardo magico che ti si conficca nella spalla. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, corri fuori dal tempio e col tuo

eccezionale senso di orientamento trovi subito la strada che porta al monastero di Kwon. Vai al **42**.

275

Il tuo pugno va a colpire il Re dei Goblin, che ha delle spalle poderose, ma contemporaneamente la Spada Danzante riesce quasi a spaccarti la testa in due.

	Re dei Goblin	Spada Danzante
Difesa contro il Colpo del Cobra:	8	-
Resistenza:	10	-
Danno:	1 Dado	1 Dado + 2

Sei svantaggiato, perché devi difenderti dalla Spada Danzante. Se uccidi il Re dei Goblin, vai al **253**. Se sopravvive, la tua Difesa contro di lui è 7, mentre contro la Spada Danzante è 6. Puoi parare un solo attacco alla volta. Se sopravvivi, puoi sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo) o utilizzare il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **306**).

276

Con un enorme sforzo di volontà, forza di volontà che sei riuscito a sviluppare solo dopo anni di duro e rigoroso addestramento, riesci a staccare lo sguardo da quel viso verde ed orribile che esercita una malia distruttiva. Quando senti il grido di impotenza e di odio barcolli, poiché lo sforzo mentale ti ha per un attimo indebolito il fisico. In quel momento senti muoversi sulla gamba qualcosa di bollente e strisciante. Vai al **287**.

277

Il dardo ti fischia sopra la testa, ma tu ormai stai saltando contro la porta che si spalanca. Col tallone urti una pietra del pavimento, leggermente sollevata: con uno scatto si aziona una trappola dietro di te, ma tu ti dilegui in un baleno giù per le scale che scendono ripidamente sotto il Torrione, e dove i muri trasudano umidità. Messo in allarme da un rumore di catene, procedi cautamente fino ad una stanza sotterranea illuminata dai carboni ardenti di un braciere. Un ragazzo incatenato al muro ti guarda stralunato, ma non dice niente. Sei nella stanza delle torture del Torrione di Quench-heart. Una sedia, che serve per tuffare in acqua le vittime, è sospesa sopra una pozza d'acqua che si estende fino al muro in fondo alla stanza. Un uomo, legato ad una ruota munita di punte, si lamenta debolmente mentre l'insonne aguzzino dà un altro giro di manovella, tirando così gli arti martoriati del pover'uomo fino a romperli. L'aguzzino porta alla cintura una enorme ascia, e la sua schiena, larga e muscolosa, gronda di sudore a causa del calore che emana dal braciere. Porta dei pesanti bracciali di pelle, muniti di punte, e un cappuccio nero da boia. Si volta quando entri, proprio mentre le sentinelle, che scendono a grandi passi dietro di te, lanciano l'allarme. Sei in trappola tra l'aguzzino e le sentinelle.
Decidi di tuffarti nella pozza e nuotare sott'acqua fino all'altra parete della stanza (vai al **153**), di attaccare

l'aguzzino (vai al **138**), di arrenderti all'aguzzino (vai al **124**), o di invocare Kwon il Redentore affinché ti salvi (vai al **107**)?

278

Distogli lo sguardo da Mandrake e dalla bieca effigie del dio, e corri verso la porta. Fai un lancio per la Fortuna, ma sottrai 2 dal tuo Modificatore visto che ti trovi nel tempio di Torremalku l'Omicida, dove la Fortuna può abbandonarti. Se la dea ti è favorevole, vai al **274**. Se ti volta le spalle, vai al **265**.

279

Prendi un ago e lo conficchi nella pelle, simile alla carta vetrata, dello Sciacallo Marino che ti sta attaccando. Tuttavia un altro ti affonda le fauci nella gamba, e ti scuote come se tu fossi una bambola di pezza. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, mentre il primo Sciacallo Marino, agonizzante, si dimena, tu sferri dei calci disperati per scoraggiare gli altri. Gli Sciacalli Marini ti lasciano andare, e nuoti fino a riva. Vai al **417**.

280

I monaci capiscono cosa stai facendo solo quando il tuo primo bersaglio cade a terra. A quel punto ti giri su te stesso e sputi un ago contro un altro di loro, cogliendolo di sorpresa. Stai già saltando sul suo corpo mentre il veleno inizia a fare effetto, e raggiungi la porta prima che riescano a bloccarti. Scappi dalla porta della città in direzione di un frutteto, e lì ti abbassi e procedi a zig zag tra gli alberi nel tentativo di seminare i tuoi inseguitori. Decidi di dirigerti verso nord, in direzione delle Montagne Dentate , pensando che quella è la direzione di fuga che riterranno meno probabile. Avvicinandoti alle montagne senti i mastini abbaiare. Vai al **336**.

281

Mentre Cassandra cade a terra, Tyutchev si prepara a colpirti. Pari i suoi colpi ripetutamente, mentre la punta della sua spada tenta di colpirti da sinistra e da destra, dall'alto e dal basso. Finge di colpirti alla gamba, poi solleva l'estremità della spada in direzione del torace. La tua Difesa mentre tenti di parare è 7. Se non riesci a parare il colpo, la spada ti trafigge i polmoni. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, mentre Cassandra ancora stordita si alza, salti

all'indietro, e stai per sferrare una serie di calci e pugni quando il muro sinistro della cantina crolla con gran fragore e la stanza si riempie di polvere. Vai al **404**.

282

Mentre aspetti, i tuoi sensi all'erta colgono qualcosa di strano in Jikkyu. Il contorno della sua testa sembra offuscarsi, e ad esso si sovrappone per un attimo un orribile viso demoniaco. Ti chiedi se ciò sia dovuto alla scarsa illuminazione o se Jikkyu non è quello che sembra. A quel punto Akira dice: "Prima di continuare, ascoltiamo il messaggio che ci manda il Dai-Bakemono". Poi alza lo sguardo verso di te, in attesa, e vedi che ha la gola scoperta.
Decidi di scagliare uno Shuriken contro la gola di Akira (vai al **324**), di sputare un ago contro la gola di Akira, se ne sei capace (vai al **315**), di lanciare uno Shuriken contro Jikkyu (vai al **259**), o di sputare un ago contro Jikkyu, se ne sei capace (vai al **269**)?

283

Ulrik Skarsang sembra soddisfatto, ma il consigliere dice: "Facciamo bene ad accogliere tra noi un uomo che ha del sangue sulla coscienza, Grande Signore? Forse si è abituato ad uccidere senza motivo". Ti pone delle altre domande, e tu gli dici che sei venuto dall'est, ma nient'altro. Dopo un po' Ulrik ti dice che l'unica nave che salpa verso l'estremo sud è il suo mercantile personale, che non rientrerà in porto prima di una ventina di giorni. Ti offre un passaggio gratuito se ti va bene di aspettare così tanto, e poi ti fa capire che il colloquio è terminato. Lasci la sala e ti sistemi per la notte nella mangiatoia di una stalla vuota. Possiedi un anello di opale dalle avventure di "Vendicatore!"? Se sì, vai al **234**. Altrimenti, vai al **224**.

284

Ti sposti avanti e indietro e ti abbassi, cercando di colpire le fauci bavose dei cani da guerra che tentano di saltarti alla gola.

	Primo cane da guerra	Secondo cane da guerra
Difesa contro i Calci:	6	6
Resistenza:	14	16
Danno:	1 Dado + 1	1 Dado + 1

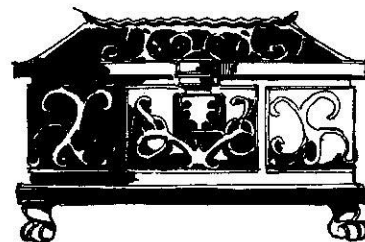
Se vinci, vai al **353**. Se i cani da guerra sono ancora vivi, uno di essi ti salta alla gola mentre l'altro ti azzanna al polso, se non lo ha già fatto. La tua Difesa contro il primo cane da guerra è 8, o 6 se il secondo ti ha afferrato il braccio. Se questo non è il primo round

del combattimento, il cane ti ha già afferrato e tu perdi 2 punti di Resistenza mentre tenta di buttarti a terra. Non mollerà la presa finché uno di voi due non sarà morto. In ogni caso la tua Difesa contro di lui è 7. Se sopravvivi, continua il combattimento tornando all'inizio di questo paragrafo.

285

Lo Shuriken vola verso di te, ma il tempo stesso sembra rallentare quando, con estrema precisione, afferri al volo la stella e la rimandi verso il tuo avversario. Quello spalanca gli occhi per la sorpresa, ma poi con un urlo afferra a due mani la spada e colpisce lo Shuriken, deviandolo. Si sente il tintinnio dell'acciaio che si scontra con l'acciaio, poi il ronzio dello Shuriken che si allontana, e infine il rumore dello strappo quando lo Shuriken sfonda il sottilissimo muro. C'è un attimo di tregua, in cui vi fissate a vicenda; l'insistente stormire dei brandelli della parete alla brezza notturna, che si è alzata improvvisamente, fa da sottofondo alla tensione che regna nella stanza. Il tuo avversario è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, cautamente. Vai al **22**.

286

L'apertura si affaccia in un'enorme caverna. C'è un fuoco acceso a circa cinquanta piedi da te, e alla sua luce scorgi decine di esseri, dalle gambe ricurve, che chiacchierano e discutono tra di loro. È una tribù di Goblin, ma ce ne sono troppi per indovinare il numero esatto nell'oscurità della caverna. Indietreggi lentamente, ma ad un tratto un ragazzino dalla vista acuta strilla e ti indica. La madre si gira per farlo star zitto con una sberla, ma intravede la tua torcia mentre passi davanti all'entrata, e subito dietro di te si scatenano urli e grida.
Senza indugiare oltre, vai al **252**.

287

Alzi lo sguardo e vedi che l'Hannya è sopra di te; le sue grosse spire, grosse come il tuo tronco, ti scivolano intorno e vieni sollevato in aria. Lei apre la bocca, mostrando le zanne e sibilando, e si prepara a stringerti in un abbraccio di morte. Le spire bruciano come le fiamme dell'inferno e il loro calore ti brucia la pelle. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, allontani il dolore dalla tua mente e ti prepari ad attaccare: per fortuna hai le braccia libere.

Decidi di sputarle un ago in faccia, se ne sei capace (vai al **360**); di bagnare il pugnale di Cassandra nel Sangue di Nil, se possiedi entrambi questi oggetti, e affondarlo nell'Hannya (vai al **247**); o di utilizzare l'Energia Interiore, se ne hai ancora, e sferrarle un Pugno di Ferro sul mento (vai al **298**)?

288

Mentre tu fai un passo di lato il soldato inciampa, e il tuo colpo lo fa cadere disteso a faccia in giù nel fragore dell'armatura che sbatte sulla pietra. È solo stordito, ma le altre sentinelle credono che tu lo abbia ucciso con un solo colpo. Una di loro vede il corpo di Yaemon sul tetto e si lascia prendere dal panico. Mentre tu avanzi di nuovo, la sentinella spaventata gira la sua spada contro i compagni e tenta di aprirsi un varco tra di loro. Li segui lungo le scale mentre si ritirano per riorganizzarsi, ma quando arrivi nel corridoio in fondo alla scala l'ultima sentinella si butta per terra. Di fronte a te c'è una porta, ma le altre sentinelle si sono schierate su entrambi i lati del corridoio, decise a fermarti.
Hai ucciso il boia nella prigione sotterranea, nel primo libro della serie "Ninja", *Vendicatore!*? Se sì, vai al **302**. Altrimenti, o se non hai letto il primo libro, vai al **314**.

289

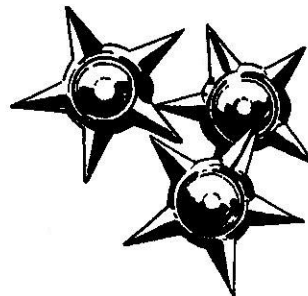
Hardred ti conduce nel monastero, e tu gli racconti quello che è accaduto. Secondo lui è chiaro che Mandrake, un maestro dei travestimenti, è stato pagato per

ucciderti. Ti dirigi subito con una scorta armata verso il porto, dove un bellissimo mercantile, il *Serpente Alato*, è alla fonda. Hardred ti regala cinque Shuriken e ti dice che pregherà per te ogni giorno. Ti comunica che la nave ti porterà a Lemné, sull'Isola dell'Abbondanza, dove ci sono numerosi seguaci di Eo, il dio della pace e del benessere. Ringrazi lui e Kwon, prima di nasconderti sotto coperta. Vai all'**84**.

290

Quando salti verso di lui indietreggia spaventato, ma dal suo anello parte una stella gialla. La tua Difesa contro di essa, mentre vola verso il tuo petto, è 7. Se non riesci ad evitarla, vai al **230**. Se invece riesci a farti da parte, salti contro di lui, e la sua Difesa contro il tuo Calcio del Cavallo Alato è solo 5. Se lo colpisci col piede, vai al **217**. Se riesce a portarsi fuori portata, tenti un'altra volta (ritorna all'inizio del paragrafo).

291

Annunci con coraggio che sei un Ninja, un esperto nell'Arte della Tigre, e proponi di scambiarvi le vostre tecniche di combattimento. Mandrake fa un gesto con la mano verso l'altare, ed un rumore che viene dall'alto ti spinge a buttarti a terra, nel caso che si tratti di una trappola. Ma è tutto inutile: un'enorme rete ti cade addosso e resti intrappolato tra le sue maglie. Mentre, impotente, ti guardi intorno, l'effigie del dio degli assassini, Torremalku l'Omicida, si anima. Si china su di te e la scatola di maledizioni che tiene nella sua quarta mano si spalanca. Vieni colpito da tutte le malattie conosciute e muori in un minuto, ma non prima che Mandrake ti dica: "Honoric sarà contento. Lui è ancora vivo, Ninja, ed io ho guadagnato cinquemila monete d'oro. Sei stato gentile a venire da me, anche se non vedevo l'ora di fare una passeggiata fino ai giardini del monastero di Kwon, questo pomeriggio".
Muori ai suoi piedi, e Mandrake venderà le Pergamene di Kettsuin ad Honoric, se è davvero ancora vivo, per una somma principesca. La tua missione è fallita.

292

Lo Sciacallo Marino si contorce tra mille sofferenze e cade sul corallo sottostante, mentre gli altri si allontanano e si perdono nella distesa verde degli abissi. Nuoti verso la superficie, ma vedi un'enorme sagoma che si avvicina a gran velocità. È una balena, con un sottile corno lungo sei piedi sulla fronte. Se desideri aggrapparti al corno e poi sferrarle un calcio nell'occhio, vai al **208**. Se invece preferisci vedere cosa farà, vai al **316**.

293

Alla fine il tunnel si apre in una grande caverna con un enorme fuoco al centro. Sul muro opposto c'è un altare spoglio, sporco di macchie repellenti e ornato con candele nere, con sopra un orribile idolo, alto qualche decina di centimetri, mezzo uomo e mezzo insetto. In un angolo c'è un mucchio di oggetti, le poche cose di valore degli abitanti del villaggio. Proprio di fronte a te c'è una ragazza, la figlia del contadino, incatenata ad un palo vicino a fuoco. Ha il viso sporco di lacrime e della polvere della caverna. Non c'è altro. Mentre vieni avanti la ragazza ti vede e ti fissa per la sorpresa e la gioia. Poi ti grida di stare attento, facendoti segno verso destra, e tu ti tuffi a terra, rotoli e ti rialzi.
Davanti agli occhi ti si presenta un'orribile visione: si tratta di un enorme serpente lungo una ventina di piedi, con spire larghe almeno due piedi. Ha il tronco di una donna, gli occhi verdi e fosforescenti, il viso distorto e con un'espressione crudele incorniciato da lunghi capelli neri arruffati, e dalle labbra rosse fuoriescono dei denti simili a zanne: è l'Hannya, una strega che adora un Demone, e che in cambio ha ricevuto un corpo di serpente. Mentre te ne stai immobile per la sorpresa, le sue mani si agitano per aria e borbotta strane parole. Sembra che i suoi occhi diventino più grandi, più fosforescenti, e tu non riesci a distogliere lo sguardo da lei. Ti senti come se qualcuno ti avvolgesse, e ti accorgi che la tua anima viene attirata fuori dal corpo verso i suoi enormi occhi, una distesa verde di vuoto, dove sarai per sempre il suo schiavo. Tenti disperatamente di conservare il controllo della mente. Se sei in grado di Simulare la Morte, e desideri farlo, vai al **236**. Altrimenti ti devi affidare alla Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **276**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **262**.

294

Raggiungi l'albero proprio quando quattro cani da guerra si precipitano su di te. Assomigliano a lupi neri, con collari muniti di punte ed artigli ricoperti di acciaio. Decidi di sferrare calci (vai al **268**) o pugni (vai al **243**), quando ti saltano addosso?

295

Il dardo ti colpisce alla spalla, e si conficca per alcuni centimetri. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo cerchi di controllare il dolore, mentre in lontananza senti la sentinella chiamare aiuto. Tenterai di forzare una delle finestre per entrare (vai al **183**), o continui la tua discesa verso il cortile sottostante (vai al **225**)?

296

Cerchi di spostarti all'ultimo momento, ma lo Shuriken ti lacera la coscia e il dolore ti attanaglia. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, lo senti gridare mentre afferra a due mani la spada con un movimento velocissimo. È in piedi, di lato davanti a te, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato e le braccia tese, ad angolo retto col corpo, con l'anca

destra puntata nella tua direzione. Cominciate a girarvi intorno con cautela. Vai al **22**.

297

Il capo dei briganti giace morto, in una posizione spaventosamente innaturale. Gli altri, atterriti da quello che hai fatto, sono corsi via in preda al panico e si sono dileguati. Mentre esamini il corpo dell'uomo disteso, la tua attenzione è attirata da uno strappo sulla stoffa che ricopre il suo scudo. Sulla stoffa è riprodotto il corvo nero dei Saccheggiatori del Nord, ma strappando la stoffa vedi un altro disegno che rappresenta una spada d'argento che pende da un filo d'argento su uno sfondo di sabbia nerissima. Questi uomini non erano dei briganti: hai ammazzato un altro capitano della Legione della Spada di Doom. Frughi il cadavere, ma trovi una sola cosa interessante, una tavoletta di cera contente gli ordini che aveva ricevuto: perlustrare la zona di frontiera tra Dwarrowhame, nel paese dei nani, e Harith, e catturare o uccidere qualsiasi Ninja si trovasse lì. Metti in tasca la tavoletta e prosegui in direzione della valle del Fiume Crow. Vai al **21**.

298

Con un poderoso grido gutturale le sferri un pugno in viso, avvalendoti dell'Energia Interiore. La testa dell'Hannya rimbalza all'indietro e il collo si rompe come un ramoscello. Gli occhi guardano verso l'alto e la testa pende. Ma le spire, di origine diabolica, continuano a contrarsi e scottano ancora di un calore che non è di questo mondo. Ti si spezzano le costole, e il tuo costume prende fuoco. Ti è impossibile scappare e vieni bruciato vivo: se non altro l'Hannya muore con te, e il villaggio è salvo.

299

Ti scosti di lato e afferri una striscia di pelle dell'armatura del primo Goblin quando ti passa davanti, nel tentativo di usare una variante dell'Atterramento a Mulinello per sbalzarlo di sella. Viene colto di sorpresa dalla velocità dell'azione, e la sua Difesa è 4. Se riesci ad atterrarlo, hai il tempo di tramortirlo con un Colpo della Zampa di Tigre. La sua Difesa è 6 e, se lo colpisci, cade a terra privo di sensi. Che tu sia riuscito nel tuo tentativo o meno, ora puoi sferrare pugni (vai al **258**) o calci (vai al **273**). Prendi nota che il primo Goblin è fuori combattimento.

300

Non senti neanche l'acido addosso: era solo un'illusione. Cerchi di colpire Tyutchev, ma il magico mantello nero che indossa lo fa sembrare più vicino di quanto non sia, e tu lo manchi perché indietreggia, veloce come un gatto. Poi si fa avanti di nuovo, brandendo la spada, ma improvvisamente il muro del sotterraneo crolla con gran fragore e la stanza si riempie di polvere. Vai al **404**.

301

Il mostro ti salta addosso con le sue poderose mani munite di artigli, e ti rendi conto che sarà impossibile abbattere questa bestia dalle numerose gambe. Decidi

di ricorrere al Pugno di Ferro (vai al **173**), al Calcio della Tigre che Salta (vai al **166**) o, se hai letto il primo libro *Vendicatore!* e hai imparato questo tipo di calcio, alla Frusta di Kwon (vai al **156**)?

302

La porta che hai di fronte conduce alla prigione sotterranea del castello, dove prima hai ucciso l'aguzzino e liberato i prigionieri. Dopo la stanza delle torture c'è il cadavere di un mostro bestiale che è in realtà un Dio Antico, e più avanti ancora una grata che porta alla libertà oltre il giardino del fossato. Ti ricordi anche che in questa zona del corridoio c'è una trappola con un arco, che può essere fatta scattare camminando sopra una certa pietra del pavimento.
Ben deciso a farti strada, esegui un calcio volante del Cavallo Alato per superare le pietre sul pavimento e nello stesso tempo aprire la porta. Quando spicchi il salto, un soldato scocca un dardo con la balestra. Se sei in grado di Intercettare le Frecce, riuscirai a deviare il tiro con l'avambraccio. Se non possiedi questa abilità, il dardo ti si conficca nel fianco e perdi 6 punti di Resistenza, ma esci lo stesso dalla porta e da lì salti giù dalle ripide scale. I soldati ti seguono, con un gran rumore di armature, quando entri nella camera del boia. La sedia che serve a tuffare le vittime in acqua è ancora lì appesa, e il cadavere dell'aguzzino, con i suoi bracciali di pelle muniti di punte e il cappuccio nero, è ancora steso a faccia in giù nella pozza gelata. Ti tuffi e nuoti in direzione del posto in cui speri di trovare il tunnel sommerso, ben sapendo che i soldati non saranno in grado di seguirti. Trovi subito un'apertura sott'acqua ma, con tua grande sorpresa, ti accorgi che ci sono due tunnel. La prima volta ne avevi visto uno solo. Quale sarà quello giusto?
Decidi di nuotare nel tunnel più largo, che è alla tua sinistra (vai al **320**), o in quello più stretto, che è alla tua destra (vai al **332**)?

303

La tua torcia scoppietta mentre avanzi silenziosamente lungo il tunnel, le cui pareti sono piene di buchi e fessure. Devono aver lavorato in molti per scavarlo, ma non si sono curati di levigare le pareti. Dopo un po', col tuo acuto senso dell'udito, cogli come un brusio di voci che parlano, ed un vago odore di frattaglie. Sulla parete del tunnel arriva un po' di luce, e camminando ancora giungi in vista di un'ampia apertura laterale. Avanzi lentamente. Se vuoi affacciarti all'apertura, vai al **286**. Se preferisci affrettarti oltre, vai al **270**.

304

Lui cerca di colpirti al petto, ma tu reagisci velocemente, avanzando di un passo e bloccandogli il braccio destro col tuo braccio sinistro, e poi colpendolo ripetutamente al collo con la mano destra.

Ninja
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 19
Resistenza: 19
Danno: 1 Dado + 2

Se la sua Resistenza è scesa a 0 o meno, vai al **13**. Se ha ancora Resistenza si allontana con un salto, poi finge di colpirti alla testa ma invece abbassa la spada, tracciando un ampio arco, nell'intento di squarciarti dalla spalla sinistra all'anca destra. La tua Difesa contro questo colpo è 7, mentre esegui una capriola in aria per allontanarti. Se sopravvivi all'attacco tenterai un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), un Atterramento a Mulinello (vai all'**87**) o un altro Colpo della Zampa di Tigre (ritorna all'inizio del paragrafo)?

305

Il rumore di conati di vomito continua, mentre ti fai avanti. Il giovane mago trasalisce per la paura vedendoti col tuo costume nero di Ninja, e solleva dolcemente la mano nella tua direzione, mostrando così un anello splendente. Vuoi saltare all'attacco (vai al **290**), dirgli che sei un seguace di Kwon il Redentore (vai al **266**), dirgli che non hai motivo di avercela con lui (vai al **257**), o ordinargli di consegnarti l'anello (vai al **241**)?

306

Con due calci colpisci il Re dei Goblin al ventre e alla testa, ma nel frattempo la Spada Danzante riesce quasi a trafiggerti il petto.

	Re dei Goblin	Spada Danzante
Difesa contro il Colpo del Fulmine a Forbice:	7	-
Resistenza:	10	-
Danno:	1 Dado	1 Dado + 2

Sei svantaggiato perché devi difenderti dalla Spada Danzante. Se uccidi il Re dei Goblin, vai al **253**. Se è ancora vivo, la tua Difesa contro di lui è 7, e contro la Spada Danzante è 6. Puoi bloccare un solo attacco. Se sopravvivi, puoi sferrare di nuovo dei calci (ritorna all'inizio di questo paragrafo) o ricorrere ad un Colpo del Cobra (vai al **275**).

307

Svegliandoti vedi, al chiarore della luna, una sagoma dalla testa rasata che si china su di te. Prima che tu riesca a fare un solo gesto l'uomo ti tramortisce con un bastone di ebano e poi, dopo essersi impossessato delle Pergamene di Kettsuin, ti taglia la gola. Si trattava di un assassino inviato dai monaci della Mantide Scarlatta, che di soppiatto ha portato a termine il suo lavoro. Tu, invece, hai fallito.

308

Sollevi la gamba sinistra e scaraventi il lato del piede attraverso le pareti sottilissime, con un grido esplosivo. Avverti che il tuo piede urta contro qualcosa: si sente un urlo di sorpresa e di dolore, e il rumore di un corpo che cade a terra. Con incredibile velocità ti butti in avanti, spalanchi la porta, rotoli nella stanza e ti rialzi. I raggi di luna filtrano nella stanza e riesci a distinguere una figura che si rialza, ad una certa distanza da te. Per un attimo vi guardate a vicenda, mentre il rumore dei brandelli di muro che si muovono nella brezza notturna fa da sottofondo alla tensione della violenza che sta per esplodere. Il tuo avversario è vestito come te, tranne che per la spada ricurva, o Ninjato, che ha sulla schiena. Prendi pure nota che ha perso 3 punti di Resistenza per via del tuo Calcio del Cavallo Alato. Con un urlo si tira su, e con entrambe le mani sfodera la spada con un movimento velocissimo. Adesso è in piedi, di fianco davanti a te, col piede destro in avanti, il ginocchio destro piegato e le braccia distese, ad angolo retto col corpo, mentre l'anca destra è rivolta verso di te. Iniziate a girarvi intorno con circospezione. Vai al **22**.

309

Hai ucciso un cosiddetto "immortale", liberando così Orb da una delle creature che infestavano il mondo

prima che gli uomini giungessero dalle stelle. Respirando profondamente, ma senza far rumore, passi davanti alla bestia distesa e prosegui per un tunnel stretto, all'estremità del quale c'è un'apertura, bloccata da una grata nel soffitto. Ti appoggi con la schiena contro una parete del tunnel e, con i piedi puntati sull'altra, procedi lentamente fino al soffitto, dove spingi la grata e la getti di lato.
Sei riuscito a scappare dal Torrione di Quench-heart, almeno per il momento. Esci all'aperto e ti distendi sull'erba, al di là del fossato. Mentre rifletti sulla strada da prendere senti l'abbaiare di mastini e i latrati dei cani da guerra.
Decidi di costeggiare il castello e correre verso le Montagne Dentate che lo sovrastano (vai al **336**), di andare verso sud, in direzione del Mar della Stella (vai al **362**), o di proseguire alla volta della città di Druath Glennan (vai al **409**)?

310

La stretta dell'Orrore del Fossato e delle sue maledette ventose si allenta, e riesci a scappare da quelle nauseanti pieghe di carne elastica. Nuoti vigorosamente fino alla superficie, con i polmoni che ti scoppiano. Ti trascini sul prato, all'estremità del fossato, mentre una rana-toro si mette a gracchiare nelle vicinanze. Sei riuscito a scappare dal Torrione di Quench-heart, almeno per il momento. Ma mentre te ne stai lì, disteso e ansimante, senti l'abbaiare dei mastini e i latrati dei cani da guerra. Ti stanno dando la caccia!

Corri subito verso le Montagne Dentate che si ergono davanti a te (vai al **336**), giri attorno al Torrione del Quench-heart e ti dirigi a sud verso il Mar della Stella (vai al **362**), o prosegui alla volta della città di Druath Glennan (vai al **409**)?

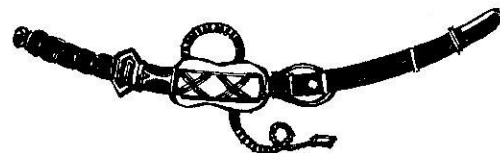
311

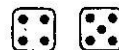
Quando arrivi al porto un gruppo di dieci monaci della Mantide Scarlatta ti viene vicino. Sono forti e allenati: sono i seguaci di Vile, il fratello malvagio del tuo dio Kwon. Sono venuti a sapere che Yaemon, Gran Maestro del Fuoco, è morto per mano tua. Ognuno di loro sarebbe contento di morire per vendicarlo, e quindi ti attaccano senza paura. Se sei un abile Acrobata e desideri farli avvicinare per poi fare una capriola in aria sopra le loro teste, vai al **381**. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati e desideri utilizzarne uno, vai al **388**. Altrimenti devi affrontarli: vai all'**83**.

312

Il capo consigliere del Re, un uomo magro con il viso scavato, dice: "Inginocchiati, cane, dinanzi al Capo-Vassallo Ulrik Skarsang, Gran Signore di questo Rifugio di Uomini!" Decidi che non gli concederai il piacere di vederti inginocchiato, per cui salti sopra le teste degli astanti più vicini e lasci la grande sala prima che i barbari possano fare un solo gesto. Ti lasci subito Ulrik's Haven alle spalle e prosegui dapprima verso ovest e poi verso sud, attraverso terreni incolti in direzione di Wargrave Abbas. Vai al **131**.

313

Hai ucciso anche l'ultimo dei tuoi avversari, ma ormai la torma di Goblin che ti dà la caccia si trova a poca distanza dietro di te. Lasci perdere il tuo Shuriken, se ne hai utilizzato uno, e corri via con i polmoni in fiamme per lo sforzo. Il tunnel è illuminato da rozze lanterne ornamentali, e continui a correre fino a quando, girando un angolo, ti imbatti nel Goblin più grosso che tu abbia mai visto. Stava contando delle monete d'oro, che adesso spinge sotto una coperta prima di impugnare una lunga spada; non è un'arma da Goblin, infatti è così grande che riesce a maneggiarla a stento. In testa ha una corona di rame dentata, e indossa un'armatura di maglia arrugginita.
Non sei ancora riuscito a trovare la strada per uscire dalle caverne delle Montagne Dentate, però hai ancora una speranza: c'è un tunnel alle spalle del Re dei Goblin. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarne uno (vai al **339**), o puoi scagliare uno Shuriken, se ne hai ancora uno (vai al **355**), o puoi semplicemente correre all'attacco (vai al **368**).

314

L'unica possibilità che ti resta è la porta di fronte; quindi ti muovi in quella direzione, abbassandoti all'improvviso quando una delle sentinelle scocca un

dardo verso di te. Fai un lancio della Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **277**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **255**.

315

Hai un ago sulla lingua e lo lanci in un baleno verso Akira. La punta micidiale gli trafigge la gola, e i suoi occhi dapprima si spalancano per la sorpresa e poi diventano vitrei, appena il veleno comincia a fare effetto. Cade a terra, in preda a spasmi. Il viso di Jikkyu è una maschera di sorpresa, ma anche di paura quando pronuncia con disprezzo e odio una sola parola: "Ninja!"
Vai al **338**.

316

Il Narwhal si gira di lato all'ultimo momento, e vedi che ha un pugnale di cristallo conficcato nella schiena, vicino allo sfiatatoio. Ti aggrappi a una delle pinne e ti issi sulla schiena del bestione mentre procede ad un'incredibile velocità. Tiri via il pugnale, che cade sul fondo, ma la balena continua a nuotare: non si capisce se è contenta di trascinarti o se ha dimenticato la tua presenza. Vai al **264**.

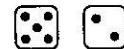
317

Cadi a terra apparentemente morto, con una gamba in una posizione innaturale, e non respiri più. Regna il silenzio nel sotterraneo mentre i tre aspettano un segno di vita. Dopo circa un minuto, Cassandra si china e ti mette uno specchio davanti al viso. Il tuo respiro è talmente debole che non provoca condensazione e lei ti dichiara morto. La sua voce ha un tono di sfida quando ti fa rotolare col piede e se ne va.
Ma all'improvviso la parete di sinistra del sotterraneo crolla con gran fragore e la stanza si riempie di polvere. Riprendi conoscenza in un attimo e salti in piedi. Vai al **404**.

318

Senti un rumore stridente: la porta-trabocchetto di pietra che si trova sopra di te è tornata al suo posto. Accendi una torcia e vedi che sei in un tunnel molto stretto. Sali fino alla porta-trabocchetto, ma è troppo pesante per spostarla. Scendi nuovamente nel tunnel e non puoi fare altro che seguire i suoi meandri nelle profondità delle Montagne Dentate. Vai al **303**.

319

Entri nella quasi oscurità: i tuoi occhi si abituano velocemente alla mancanza di luce e ti rendi conto che il giovane è fuggito, ma la vista che ti si presenta ti mozza il fiato. Quello che dalla strada sembrava un magazzino fatiscente, davanti al quale eri già passato senza prestare la minima attenzione, è in realtà il tempio del dio degli assassini, Torremalku l'Omicida. C'è oro e argento ovunque, monete guadagnate coll'omicidio, che sono state fuse in bei candelabri e paramenti per l'altare. Al centro della sala buia c'è una grande effigie del dio. Indossa un farsetto di pelle trapunta, dei pantaloni aderenti di velluto e una maschera da boia. Ha quattro braccia come il Figlio di

Nil: una tiene un pugnale da cui gocciola del veleno bianco; un'altra una tazza di veleno color porpora; una terza una balestra con delle scritte magiche e il nome "Ognuno" scritti in argento; mentre la quarta ha una scatola di maledizioni. Mentre osservi la statua, si avvicina un uomo volutamente vestito in modo simile al dio e si presenta come Mandrake. Con tua grande sorpresa noti che ha un'espressione sincera ed amichevole sul viso, incorniciato da una massa di capelli biondi pettinati all'indietro. Se ne sta in piedi vicino all'altare. Se vuoi ancora imparare nuove abilità da Mandrake, vai al **291**. Se invece all'improvviso senti che faresti meglio a lasciare il tempio, e scappi atterrito, vai al **278**.

320

Nuoti vigorosamente lungo il tunnel sotterraneo per circa un minuto, e finalmente torni a galla in una caverna buia. Riconosci l'odore di carne in putrefazione che ti accoglie, e procedi lentamente lungo la parete della caverna passando davanti al cadavere del Dio Antico. Infine ti trovi sotto l'apertura attraverso la quale il mostro veniva nutrito: fai un salto e ti aggrappi all'intelaiatura metallica in cui viene sistemata la grata di ferro. Ti arrampichi fuori, sul prato accanto alla grata, e ti fermi nel buio a riprender fiato: sei fuggito dal Torrione di Quench-heart, almeno per il momento. Mentre rifletti sulla strada da prendere, senti l'abbaiare furioso dei mastini e i latrati dei cani da guerra. Decidi di costeggiare il castello e correre verso le Montagne Dentate che lo sovrastano (vai al **336**), di

correrе contro il vento del sud in direzione del Mar della Stella (vai al **362**), o di dirigerti verso la Città di Druath Glennan (vai al **409**)?

321

Mentre ti fai avanti per sferrare un pugno, la bestia abbassa la testa per caricarti, urlando ferocemente. Stai per scontrarti frontalmente col gigante immortale.

Dio Antico
Difesa contro il Pugno di Ferro: 5
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi + 2

Se vinci, vai al **309**. Se questa creatura di un passato dimenticato sopravvive, cercherà di sventrarti con un movimento brusco della testa, dopo essersi messa a quattro zampe. La tua Difesa contro questo attacco è 7. Se sopravvivi, puoi ricorrere ad un Calcio del Cavallo Alato (vai al **333**), all'Atterramento Coda di Drago (vai al **349**) o ancora una volta al Pugno di Ferro (ritorna all'inizio del paragrafo).

322

Con incredibile velocità spalanchi la porta e ti butti con la testa in avanti sul pavimento, fai una capriola e ti rialzi in piedi. Contemporaneamente, con la coda dell'occhio, vedi qualcosa che si muove; una lama ricurva fischia nella tua direzione, brillante come l'acqua che riflette il chiarore della luna. Reagisci istintivamente, e porti il braccio sinistro di traverso sul viso per deviare la lama. Fai un lancio per Parare. La tua Difesa è 6. Se riesci nel tuo intento, vai al **367**. Se fallisci, vai al **378**.

323

Stai scalando il muro della città senza problemi, quando senti qualcuno bisbigliare nel buio. Ti guardi intorno e intravedi una ragazza con il viso abilmente truccato da gatto. Ti sorride, ma si gira e torna verso la città. Tu ti lasci cadere sul lato opposto delle mura, con un salto di circa venti piedi, e ti allontani rapidamente. Ogni tanto ti giri per controllare se ti seguono, e ad un tratto vedi una banda di cavalieri uscire dalla porta ovest. Decidi di prendere la strada che i tuoi inseguitori riterranno meno probabile, e ti incammini in direzione delle Montagne Dentate. Procedi attraverso i boschi, sapendo che questo rallenterà i cani, quando un abbaiare davanti a te ti fa capire che anche gli uomini del Torrione ti stanno dando la caccia. Mentre i cani si avvicinano corri verso le montagne, nella speranza di raggiungere una parete abbastanza impervia da impedire ai cani di raggiungerti. Da lì potrai poi fuggire verso ovest. Vai al **336**.

324

Con incredibile velocità scagli uno Shuriken contro Akira. La stella d'acciaio gli si conficca in gola, squar-

ciandola, e l'uomo cade all'indietro, gorgogliando orribilmente mentre il sangue gli zampilla dal collo. Muore in pochi istanti. Il viso di Jikkyu è una maschera di sorpresa, ma anche di paura, quando pronuncia con disprezzo e odio una sola parola: "Ninja!"
Vai al **338**.

325

Prendi dal tuo costume un ago intinto nel veleno di Pesceragno, e lo affondi in una delle ventose sporgenti che si avvicinano al tuo viso. All'inizio non succede nulla, e la ventosa si chiude sulla tua bocca, ma poi i tentacoli sembrano irrigidirsi: ti liberi dalla sua stretta e nuoti verso la superficie, mentre ti scoppiano i polmoni, ma finalmente riesci a trascinarti sull'erba, sul bordo del fossato. Sei riuscito a scappare dal Torrione di Quench-heart, almeno per il momento. Ti distendi ansimante, quando ad un tratto senti l'abbaiare dei mastini e i latrati dei cani da guerra. Ti stanno dando la caccia!
Decidi di correre verso le Montagne Dentate che si ergono davanti a te (vai al **336**), di andare in direzione sud, verso il Mar della Stella (vai al **362**), o di fare il giro del Torrione di Quench-heart e dirigerti verso la città di Druath Glennan (vai al **409**)?

326

Ti dichiari innocente, ma la cosa non ha importanza. O credono che tu abbia ucciso davvero Olvar, oppure danno così poca importanza alla vita che te la tolgono solo per divertirsi un po': è Tyutchev che ti conficca la spada nel cranio. Useranno il contenuto delle Pergamene di Kettsuin per distruggere la pace e la tranquillità nel mondo di Orb.

327

Il tuo Shuriken taglia la gola del cane da guerra più vicino, ma l'altro è già sopra di te. Lo spingi di lato sferrandogli un calcio alle mascelle bavose proprio mentre cerca di azzannarti alla gola.

Cane da guerra
Difesa contro il Cavallo Alato: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **353**. Se il cane è ancora vivo, ti salta di nuovo alla gola. La tua Difesa è 8. Se sopravvivi, decidi di sferrargli un altro calcio. Ritorna all'inizio del paragrafo.

328

Hai forse ucciso l'aguzzino del Torrione nella prigione sotterranea, nel primo libro della serie "Ninja", "Vendicatore!"? Se l'hai fatto vai al **357**. Altrimenti, o se non hai letto il libro, vai al **370**.

329

Il capo consigliere del re, un uomo magro e col viso scavato, dice: "Nel nome del Gran Signore Ulrik Skarsang, ti ordino di rivelare la tua identità e di spiegare qual è la tua missione qui a Ulrik's Haven". Dirai loro che sei Vendicatore e che sei venuto a nord per ven-

dicare tuo padre (vai al **283**), o dirai loro che stai solo cercando di ritornare nella tua patria, al sud (vai al **267**)?

330

Ti getti nella nube di gas giallo prima che il mago possa lanciarti contro un altro incantesimo. Immediatamente hai un accesso di tosse, a causa dei fumi nocivi che ti invadono i polmoni, ma usi i poteri della tua mente sulla materia al fine di controllare la nausea che minaccia di sopraffarti. Nell'oscurità distingui una grande ombra ricurva che si avvicina con andatura maestosa. È lo spirito del Signore Barbaro che dovrai attaccare. Decidi di usare i pugni (vai all'**86**), i calci (vai al **74**), o tenti di atterrare il Signore zombi della Guerra (vai al **53**)?

331

Mentre lotti per salvarti la vita Thaum lancia un incantesimo, e i due guerrieri che ti stanno davanti diventano delle visioni offuscate. Riesci appena ad intravedere le loro spade che fendono l'aria come ombre. Non puoi resistere a lungo contro i due, che dimostrano una eccezionale maestria nel maneggiare la spada, tanto più se li vedi a stento. La spada di Cassandra ti sfiora una coscia, e provi di nuovo una sensazione di gelo. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo e sei un abile Acrobata, vai al **359**. Altrimenti non puoi fare altro che implorare misericordia (vai al **374**), o morire lasciando le Pergamene di Kettsuin nelle mani di coloro che hanno come unico scopo quello di portare il caos nel mondo.

332

Nuoti con vigore lungo lo stretto tunnel, ma dopo un minuto - quando provi a tornare a galla - con la testa sfiori ancora il soffitto. Continui a nuotare, ringraziando il cielo che da giovane ti sei allenato a nuotare sott'acqua per lunghi tratti, finché finalmente sbocchi sul bordo di un fossato immerso nell'oscurità della notte. Per un po' respiri a pieni polmoni, ma poi ti immergi di nuovo, per paura di essere individuato dalle sentinelle che si trovano sulle mura. Con vigorose bracciate procedi nell'acqua nera e ghiacciata, finché urti contro qualcosa che sembra un ramo marcio. Ti ci aggrappi per issarti sulla riva, ma l'oggetto si piega in modo inquietante e all'improvviso ti ritrovi avvolto in enormi spire di carne vischiosa. Ti dibatti nell'acqua, mentre il mostro cerca di trascinarti verso il fondo. Hai un buon allenamento per i combattimenti sott'acqua, ma non certo contro un mostro di simili dimensioni. Sferrerai pugni (vai al **366**) o calci (vai al **347**); oppure Simulerai la Morte, se ne sei capace (vai al **211**) o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, proverai a piantargliene uno nella carne tumida (vai al **325**)?

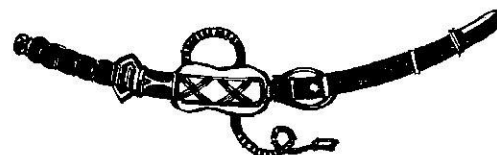
333

La bestia cerca di afferrarti, ma tu fai un salto mortale nella sua direzione passandogli sotto le mani, e contemporaneamente gli sferri un Calcio del Cavallo Alato.

Dio Antico
Difesa contro il Calcio del Cavallo Alato: 5
Resistenza: 26
Danno: 2 Dadi + 2

Se hai ucciso la bestia, vai al **309**. Se la bestia è ancora viva, tenta di afferrarti e di infilzarti con il suo grande corno. La tua Difesa contro questa mossa è 8, mentre cerchi di metterti fuori dalla sua portata.
Se sopravvivi, puoi ricorrere al Pugno di Ferro (vai al **321**), all'Atterramento Coda di Drago (vai al **349**), o sferrargli un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

334

Salti e ti aggrappi alla grondaia del tetto per tirarti su. Sei quasi giunto sul tetto quando la porta sotto di te si apre, e guardando in basso vedi una figura che salta fuori e rotola in piedi nel cortile. È vestita come te, eccetto per la spada ricurva detta Ninjato, che tiene nel fodero legato sulla schiena. Quasi contemporaneamente la misteriosa figura agita la mano davanti a sé e lancia uno Shuriken simile al tuo. Sei Abile nell'Intercettare le Frecce? Se sì, vai al **356**. Altrimenti, vai al **346**.

335

Tenta di colpirti allo stomaco, ma con l'avambraccio devii lateralmente la spada, così è costretto ad alzarla verso l'alto in direzione della tua testa. All'ultimo momento riesci a sollevare il braccio e a portarlo sulla fronte con un movimento violentissimo; le barrette di ferro delle maniche resistono all'impatto, e fanno lo stesso rumore del martello sull'incudine. Quando indietreggia e cerca di colpirti alle gambe, tu salti sopra la spada e atterri in piedi. Fai appena in tempo a sollevare il braccio destro, portandolo al petto, e a deviare la spada prima che ti affondi nel collo. Pochi attimi dopo riporti il braccio a sinistra per parare un colpo dall'altra parte del collo. Il rumore assordante dell'acciaio contro l'acciaio echeggia nella notte. Le maniche del tuo costume pendono a brandelli e svolazzano nella brezza della notte. L'altro Ninja indietreggia e si ferma respirando affannosamente. Ha il braccio sinistro teso verso di te, le dita divaricate, il braccio destro dietro la testa e la punta della spada puntata alla gola. Si tratta di un attacco per verificare la tua destrezza. Disponi di un attimo per agire. Decidi

di lanciare uno Shuriken (vai al **385**) o, se ne hai la capacità, gli sputi un Ago Avvelenato (vai al **372**)?

336

Mentre cominci a salire le pendici delle colline pedemontane i latrati dei cani cambiano d'intensità: sono stati sguinzagliati, e ti inseguono furibondi. Il cammino è impervio, ma sai bene che se riuscirai a raggiungere una parete di roccia potrai seminarli, almeno per un po'. Ti arrampichi a fatica verso una parete di roccia scura, illuminata dai primi raggi di un'alba grigia, quando improvvisamente il terreno sembra scivolarti sotto i piedi e ti ritrovi a precipitare in un tunnel sotterraneo. Vai al **318**.

337

Non hai ancora sconfitto tutti i tuoi avversari, e ora i tre che ti hanno sbarrato la strada si uniscono alla mischia. Anche loro sono dei soldati ben addestrati, e tu non riesci a fronteggiare gli attacchi provenienti da entrambe le parti. Soccombi sotto la spada di uno dei nuovi venuti e poco prima di morire lo senti proferire queste parole: "Honoric avrebbe voluto vedere tutto ciò. Abbiamo ripreso le Pergamene".

338

Jikkyu urla di rabbia, e subito dopo ha inizio una sorprendente trasformazione. Proprio sotto i tuoi occhi assume ciò che dovrebbe essere la sua forma naturale. Quello che prima era un uomo, è ora una bestia demoniaca. Ha solo la figura di uomo, ma la

somiglianza si limita a questo. La sua pelle è di un rosso spento, a tratti verrucosa, di color ocra; le sue gambe sono corte e possenti, e sorreggono un enorme torso a forma di barile. Le braccia sono lunghe e pesanti, con una muscolatura potente; le sue mani hanno tre dita e terminano con degli artigli lunghi e ricurvi. Ha una testa tozza e larga, priva di collo, su cui sembra incisa un'enorme bocca senza labbra che si apre per mostrare una triplice fila di denti affilati come rasoi, bavosi e luccicanti. Il suo respiro, fetido e puzzolente, fuoriesce dalla bocca e dalle narici, due cavità piatte. I suoi occhi sembrano due pozzi profondi, rossi e cattivi, che brillano di collera. Sei agghiacciato dal terrore. Con un balzo è su di te, con gli artigli che ti si conficcano nella carne. Il mostro ti solleva come se fossi di carta. Ti dimeni con disperazione, ma la sua forza è enorme e ti attira inesorabilmente verso le sue fauci puzzolenti per azzannarti.
Frughi nel tuo costume e apri la fiala contenente il Sangue di Nil, versandogliela in bocca (vai al **369**), o usi l'Energia Interiore, se te ne è rimasta, e gli sferri un Pugno di Ferro tra gli occhi (vai al **348**)?

339

L'Ago Avvelenato sfreccia verso il Re dei Goblin, ma il Re solleva la grande spada in aria e l'Ago batte contro uno degli anelli che ornano la sua manica e ricade al suolo senza colpirlo. Corri all'attacco. Vai al **368**.

340

Se possiedi un anello Sun-Star o un Cristallo che racchiude una goccia di acqua blu, puoi usarli, se vuoi. Se desideri usare l'anello Sun-Star, vai al **231**. Se desideri usare il Cristallo, vai al **221**. Se non vuoi o non puoi usare nessuno dei due, allora dovrai contare sulle tue arti marziali, mentre l'orrendo mostro ti piomba addosso. Vai al **301**.

341

Decidi di usare dei pezzi velenosi di Pesceragno, disseminandoli sul terreno man mano che avanzi. Prosegui velocemente, verso il chiarore dell'alba, e il rumore dei tuoi inseguitori si affievolisce mentre i cani affamati lottano per gli avanzi di pesce. Purtroppo due dei cani da guerra cacciano via tutti gli altri concorrenti, e divorano da soli tutta l'esca: ci sono ancora due cani da guerra e dieci mastini sulle tue tracce. Raggiungi la cima di una collinetta erbosa e, quando ti giri, vieni assalito da due cani neri che sembrano dei lupi. Portano dei collari muniti di potenti aculei ed hanno gli artigli coperti di acciaio tagliente. Fai in tempo a lanciare uno Shuriken, se ne hai ancora uno: vai al **327**. Se non ne hai, o se non vuoi usarne uno, dovrai affrontare entrambi i cani. Vai al **284**.

342

Senza pensarci schivi il pugnale con una mossa istintiva già praticata migliaia di volte. L'uomo che si spaccia per Hardred rimane a bocca aperta, poi si gira e scappa. Lo insegui, ma il giardiniere con cui stamattina hai scambiato alcune battute scherzose sbuca da dietro un albero di magnolia e ti blocca la strada. Intanto sulle scale del tempio il vero Hardred ti fa segno di avvicinarti in fretta. Corri da lui, ma ti dice semplicemente: "Calma, calma, sì, ho buone notizie. Una nave salpa oggi per Tor, con la marea della sera. Posso garantire per il capitano".
Ti guardi intorno, ma l'impostore è scappato e il giardiniere si è dileguato. Vai al **289**.

343

Cammini ancora un po', e dopo aver fatto quasi un giro completo della città arrivi alla locanda "Alle Teste dell'Idra". Probabilmente ti hanno seguito, ma nel tuo stato d'animo attuale sei inebriato, credi di essere un eroe e ti senti in grado di sfidare chiunque. Se decidi di correre il rischio di mangiare nella locanda, prima di lasciare la città, vai al **386**. Se invece preferisci affrettarti a lasciare la città, vai al **194**.

344

Sei legato e non puoi muoverti, mentre gli uomini del Torrione di Quench-heart ti stringono i polsi e le caviglie con roventi anelli di ferro. Cominciano a discutere se infliggerti torture mortali e se appenderti in una delle gabbie di ferro, fuori dalla porta della città. Kwon non verrà in tuo aiuto in questa situazione, quindi decidi di praticare una forma dignitosa di suicidio, il Seppuku, che consiste nel recidersi la lingua di netto con i denti in modo da morire dissanguato: e così facendo privi gli uomini del Torrione del loro divertimento.

345

Aspetti finché il ragazzo non è abbastanza lontano, poi torni indietro e percorrendo una strada di armaioli esci dalla porta incustodita. Poco dopo ti stai rilassando all'ombra di un albero, nei giardini del monastero. Vai al **371**.

346

In un tentativo disperato ti giri per schivare lo Shuriken, ma vieni colpito alla coscia. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo vieni assalito da un dolore terribile e molli la presa, cadendo dal tetto. Arrivi giù con i piedi per terra, ma la gamba ferita cede e ti ritrovi steso sulla schiena. Subito il tuo avversario ti piomba addosso, con la spada sollevata sopra la testa, pronto a colpire, e vedi nei suoi occhi neri uno sguardo di malvagio trionfo. Reagisci istintivamente, colpendolo col piede sul petto, con una leggera variante della Tigre che Salta. Per un attimo gli togli il respiro, e lo scaraventi contro la parete sottilissima della casa. Ti rendi conto di disporre di poco tempo, quindi salti in piedi e corri verso la porta nella speranza di trovare il tuo nemico ancora disteso sulla schiena. Con una velocità fulminea apri la porta, rotoli nella

stanza e ti rialzi. La pallida luce della luna illumina debolmente l'ambiente, e così riesci a vederlo mentre si sta rialzando, a una certa distanza da te. Purtroppo è già in piedi. C'è un momento di silenzio durante il quale vi squadrate a vicenda. L'insistente stormire dei brandelli della parete alla brezza notturna, che all'improvviso si è alzata, fa da sottofondo alla tensione che regna nella stanza. Prendi nota che il tuo nemico ha perso 3 punti di Resistenza, a causa del tuo Calcio della Tigre che Salta. Poi con un grido si inarca ed estrae con entrambe le mani la spada, con un movimento molto agile. Adesso è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, con circospezione. Vai al **22**.

347

Conta quante volte attacchi il mostro del fossato. Non riesci a vedere niente, nell'oscurità, e al tatto non riesci a trovare una zona più morbida della pelle tra le ventose, dove colpire; quindi sferri un poderoso calcio nelle pieghe della carne, anche se è difficile sferrare calci potenti sott'acqua.

Orrore del Fossato
Difesa contro i Calci: 7
Resistenza: 17
Danno: Nessuno

Se hai ucciso l'Orrore del Fossato, vai al **310**. Se lo hai attaccato cinque volte ed è ancora vivo, vai al **100**. Altrimenti, che tu sia riuscito o no a ferirlo con il tuo ultimo calcio, puoi dargli dei pugni (vai al **366**), o dei calci (ritorna all'inizio del paragrafo), o utilizzare un Ago Avvelenato, se ne sei capace (vai al **325**), o Simulare la Morte, se ne sei capace (vai al **211**).

348

Con un urlo, mentre attingi alla tua Energia Interiore, gli sferri un poderoso pugno alla testa, con un rumore simile al fragore di un tuono. La sua testa ricade all'indietro e il cranio si frantuma. La creatura trema e indietreggia barcollando, ma ti tiene ancora ben stretto. Poi la testa si risolleva, ormai rotta e frantumata, ed emette un icore giallastro. Nessun altro essere vivente sarebbe sopravvissuto a un tale colpo. Adesso la creatura ti fissa emanando dagli occhi un male che è quasi tangibile, guidato da un'energia sovrumana, demoniaca, uno scherzo blasfemo della natura. Non puoi fare niente quando le sue mascelle si richiudono di colpo strappandoti la spalla, ma fortunatamente il terrore ti uccide prima che tu venga divorato vivo.

349

Gli scivoli sotto i piedi, ma non riesci a spostare quelle gambe colossali. Il mostro, invece, ti crolla addosso togliendoti il respiro e fracassandoti la cassa toracica. Subito dopo ti afferra con le braccia poderose e ti trapassa con il corno. Ti contrai ancora negli ultimi spasmi, mentre la bestia già inizia a divorarti con un grugnito di soddisfazione.

350

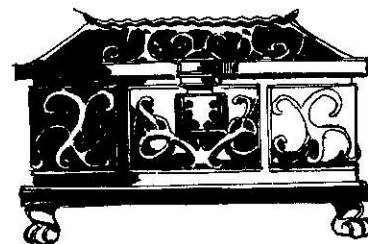
La strada s'inerpica sulla montagna a strapiombo. Al tramonto, dietro una curva, vedi il palazzo del Signore Kiyamo. È situato in una valle poco profonda tra due cime montagnose. È circondato da incantevoli giardini ornamentali e da un alto muro di pietra sormontato da alte torri. Sulla porta principale svolazzano delle bandiere, ornate con i simboli di Kiyamo che brillano al sole. Ti avvicini alle sentinelle e porgi loro una monetina di avorio. Senza proferire parola, loro ti guidano in un ampio spazio oltre la porta della città. Davanti ai tuoi occhi si presenta uno spettacolo desolante. Il posto è pieno di centinaia di guerrieri stanchi e sporchi, alcuni dei quali sono feriti o agonizzanti; ma c'è aria di vittoria, nonostante la sofferenza. Subito dopo vieni condotto in una Sala Ricevimenti sontuosamente arredata, dove ti chiedono cortesemente di aspettare. Le sentinelle ti salutano con un inchino e si allontanano.
Dopo un po' entra un uomo che indossa un vestito bianco, adorno di fiori azzurri stilizzati. Ha due spade, una lunga e l'altra corta, infilate nella cintura che gli cinge la vita. Si presenta come Onikaba, capo consigliere di Kiyamo, e ti dice che è appena ritornato dall'Isola dei Sogni Tranquilli dove ha parlato a lungo con il Gran Maestro dell'Alba. Sembra che laggiù siano venuti a sapere del successo che hai ottenuto ritrovando le Pergamene di Kettsuin, e che abbiano pregato Kwon affinché tu possa ritornare sano e salvo. Onikaba ti conduce in una lunga stanza rivestita in legno lucido, dove il Signore Kiyamo è seduto a gambe incrociate di fronte ad un tavolino coperto di mappe e pergamene. Lungo i muri sono schierati dei Samurai armati. Il Daimio ti fa cenno di sederti accanto a lui, e vi servono il tè. È un uomo di mezza età, con le spalle e le braccia muscolose per via della pratica nell'arte della spada. La sua spalla sinistra è fasciata da una benda bianca, a causa di una recente ferita. Dopo averti osservato, Kiyamo comincia a parlare:
"La tua fama è giunta qui prima di te, Ninja Vendicatore. I seguaci di Vile, Nemesis e Vasch-Ro reclamano il tuo sangue mentre i seguaci di altri dei ridono sotto i baffi. Tutto quello che è pulito e sano è fonte di gioia a Orb. Mi congratulo con te". E così dicendo ti fa un inchino. Lo ringrazi e lui continua: "Temo che tu sia giunto troppo tardi per aiutarci, ma per fortuna siamo riusciti a vincere una grande battaglia senza il tuo aiuto. Un daimio malvagio, Jikkyu, ha formato un grande esercito di Ronin, banditi e Bakemono, con cui ha conquistato quasi tutto il Sud. Gode dell'appoggio dei preti di Nemesis e dei monaci di Vile, e ha progettato un'invasione nell'Isola dei Sogni Tranquilli. Jikkyu ha tentato di aprirsi un varco tra le montagne, ma

noi eravamo pronti ad attaccarlo e così lo abbiamo sconfitto. Il sud è stato liberato e la strada per Iga è stata riaperta; e il tuo Gran Maestro ti ha mandato incontro un monaco, Gorobei".
Fa cenno al suo seguito di far entrare il monaco, e subito riconosci la figura alta e imponente di Gorobei del Tempio della Roccia. Ti saluta, e vi salutate abbracciandovi. "È bello rivederti, Vendicatore" dice, con gli occhi lucidi per la gioia. "Abbiamo pregato molto per te. Domani partiamo per Iga e prenderemo la nave per far ritorno a casa". Kiyamo vi interrompe: "Puoi restare qui stanotte come mio ospite d'onore. La casa degli ospiti è stata preparata apposta per te. Il mio Alfiere, Hatemoto Hizen, e sei Samurai saranno le tue Sentinelle d'Onore". Ti congedi da Kiyamo e Gorobei e segui Hizen. Vai al **38**.

351

Dopo un po', sentendo solo il trambusto di uomini che vomitano e che talvolta lanciano grida di orrore, cominci a chiederti cosa stia succedendo. Il giovane mago si porta la mano alla bocca, e ti sembra che lanci delle grida di disperazione. A quanto pare il combattimento sta andando male per i suoi amici, dispersi nella nebbia. Il mago sembra la personificazione dell'indecisione: inizia un incantesimo, poi si interrompe per cominciarne un altro, e infine porta la mano su una mazza arrugginita con un gesto meccanico. Gli chiedi che cosa sta succedendo (vai al **305**), o ti precipiti a soccorrere i suoi amici (vai al **397**)?

352

L'ago colpisce il mostro, che però non sembra accorgersene e continua ad avanzare verso di te. Evidentemente è immune ai veleni. Non hai altra scelta, puoi solo contare sulla tua abilità nelle arti marziali. Vai al **301**.

353

Vedendo che tutti i cani da guerra sono morti, i mastini non hanno il coraggio di attaccarti; però ti inseguono e abbaiano, provocando una risposta da parte di altri cani nei paraggi. Le guardie finora hanno tenuto al guinzaglio i loro segugi migliori, così da poterti raggiungere e catturare, se necessario. Ancora una volta corri via, fermandoti di tanto in tanto a minacciare qualche cane che si avvicina troppo, e infine giungi sulla riva . Ti tuffi nelle onde e nuoti verso est. I latrati dei cani si disperdono tra le onde del mare in tempesta, che però non ti fa paura. Vai al **23**.

354

Il Ninja ti colpisce allo stomaco. Con l'avambraccio devii lateralmente la spada, ma lui la solleva in direzione della tua testa. All'ultimo momento riesci a

sollevare il braccio sinistro e a portarlo sulla fronte: le barrette di ferro delle maniche resistono, facendo lo stesso rumore del martello sull'incudine. Mentre indietreggia cerca di colpirti alle gambe, ma tu salti sopra la spada e atterri in piedi. Fai appena in tempo a sollevare il braccio destro, portandolo al petto per deviare la spada ed evitare che ti si conficchi nel collo. In un tentativo disperato cerchi di riportare l'avambraccio a sinistra per parare un altro colpo, ma arrivi un secondo troppo tardi e la lama ti piomba sulla spalla sinistra, squarciandola quasi fino all'osso. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, soffochi un grido di dolore: solo il tuo addestramento ti permette di sopportare lo shock. Il rumore assordante dell'acciaio sull'acciaio echeggia nella notte, mentre le maniche del tuo costume ormai pendono a brandelli, svolazzando nella brezza notturna. L'altro Ninja indietreggia e si ferma respirando pesantemente. Ha il braccio sinistro teso verso di te, le dita divaricate, il braccio destro dietro la testa e la spada puntata alla tua gola. Si tratta di un attacco per verificare la tua abilità, e hai solo un attimo per agire.
Decidi di lanciare uno Shuriken (vai al **385**) o, se possiedi questa abilità, gli sputi un Ago Avvelenato (vai al **372**)?

355

In un lampo lanci la stella, ma il Re dei Goblin agita in aria la sua spada riuscendo così a deviare lo Shuriken, che gli si conficca nella spalla. Prendi nota che

ha perso 2 punti di Resistenza mentre corri all'attacco. Vai al **368**.

356

Ti giri, reggendoti con un braccio e lasciando libero l'altro. Lo Shuriken si avvicina, ma con movimenti calcolati lo afferri al volo e lo scagli contro il tuo aggressore. Lo cogli di sorpresa, e così gli fai perdere l'equilibrio. È costretto a fare un salto, lanciandosi attraverso la parete sottilissima, squarciandola e ritornando così nella stanza da cui era uscito prima. Decidi velocemente, ti lasci cadere a terra e corri verso la porta, nella speranza che non abbia ancora recuperato l'equilibrio. Con una velocità fulminea ti precipiti ad aprire la porta, rotoli nella stanza e ti rialzi. Il chiarore della luna filtra nella stanza, e riesci a vedere una figura ad una certa distanza da te. Per un attimo restate entrambi fermi, e vi guardate; l'insistente fruscio dei brandelli della parete, alla brezza notturna che improvvisamente si è alzata, fa da sottofondo alla tensione che c'è nella stanza. Poi con un grido il tuo avversario si alza ed estrae con entrambe le mani la spada. Adesso è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno intorno all'altro. Vai al **22**.

357

Il cadavere dell'aguzzino galleggia ancora nella pozza d'acqua, che si estende fino al retro della camera delle

torture. I soldati imprecano mentre lo tirano fuori, e quando gli tolgono il cappuccio di pelle nera notano che la sua carne è già pallida e gonfia. Molti di loro decidono di vendicarsi in qualche modo, e cominciano a prenderti a calci finché uno non suggerisce di lasciarti in vita fino a quando non troveranno un altro aguzzino. Perdi 6 punti di Resistenza per i violenti colpi che ti hanno inflitto. Mentre escono, lasciandoti solo nella stanza, capisci dalla loro espressione che ognuno di loro spera di essere scelto come aguzzino dal Balivo. Appena se ne sono andati utilizzi la tua abilità di Esperto in Evasioni per slogarti un braccio. Contraendo alcuni muscoli e muovendo le dita, dure come l'acciaio, riesci a liberarti.
Al di là della pozza d'acqua c'è un tunnel sottomarino, attraverso il quale si arriva a una caverna dove giace il corpo di una bestia, chiamata Dio Antico, che hai ucciso quando ti sei intrufolato nel castello. Ma c'è soprattutto un'inferriata che porta verso la libertà, oltre il fossato del castello. Ti immergi quindi nelle acque gelide e profonde e quasi subito trovi un'apertura sott'acqua. Ma con tua grande sorpresa trovi due tunnel, mentre la volta precedente ne avevi visto uno solo. Qual è quello giusto? Prenderai il tunnel più largo a sinistra (vai al **320**), o quello più stretto a destra (vai al **332**)?

358

La fiala rimbalza sulla testa della creatura. I suoi occhi ti fissano emanando un male quasi tangibile, provocato da una forza sovrumana e demoniaca della natura. Non c'è niente che tu possa fare quando le mascelle si chiudono di netto, staccandoti la spalla, ma fortunatamente lo shock ti uccide prima che tu venga divorato vivo.

359

Con un urlo assordante, che distrae i tuoi aggressori, salti in aria e fai un doppio salto mortale dietro di loro. Si allontanano l'uno dall'altro, e Cassandra va verso la porta rivestita in legno di quercia. Cominciano ad accerchiarti da direzioni diverse, mentre Thaum raccoglie tutte le sue forze per fare un altro incantesimo. Ma ad un tratto il muro sul lato sinistro crolla col fragore di un tuono, e la stanza si riempie di polvere. Vai al **404**.

360

Appoggi un ago sulla lingua, ma vieni stretto dalle spire bollenti e l'aria ti esce dai polmoni prima che tu la possa usare per scagliare l'ago. La forza della strega è inesorabile. Ti rompe le costole e ti brucia la pelle, poi ti affonda le sue zanne bestiali nel collo, succhiandoti il sangue e iniettandoti veleno. Senti vagamente la ragazza prigioniera urlare per la paura e la disperazione, ma ormai stai morendo tra atroci sofferenze.

361

Quando ti chini per aprire il sacco, ne esce qualcosa che ti salta sulla testa. È munito di artigli che ti stringono il collo, e somiglia ad un pallone violaceo pieno d'aria. La cosa si avventa sul tuo viso mentre

cerchi di respingerla, e non riesci più a vedere. Avverti che un tubo di cartilagine ti entra a forza nella bocca mentre gridi dal dolore e dallo shock. Quando lo mordi fuoriesce un getto di liquido caldo che ti scende giù in gola. Se sei Immune ai Veleni, vai al **78**. Altrimenti, mentre gli spasmi ti contraggono il petto, ti rendi conto che sei stato avvelenato. Sei paralizzato, e l'orribile cosa simile ad una borsa ti si appiattisce sul viso e muori soffocato.

362

Ti metti subito in cammino, lasciandoti guidare dall'odore salmastro del vento del sud che cerchi di contrastare con un'andatura vigorosa che divora le miglia. I latrati dei cani cambiano di tono, quando quelle belve vengono liberate sulle tue tracce. I mastini distinguono il tuo odore nel vento, ma sono soprattutto i cani da guerra che temi; e intanto appaiono le prime luci grigie dell'alba. Dopo un po' arrivi in prossimità della vasta distesa d'acqua, e l'abbaiare dei cani diventa sempre più furioso: ti hanno trovato. Con un energico salto puoi raggiungere un grande albero al riparo dal vento su cui rifugiarti (vai al **294**), o se desideri rimanere dove sei e tentare qualcos'altro, vai al **341**.

363

Fai un lancio di dadi per lo Shuriken. La Difesa del Figlio di Nil è 6. Se riesci nel tuo intento, lo Shuriken si conficca nella faccia del mostro. Ricordati quanto

Danno hai fatto e sottrailo dalla Resistenza del mostro quando lo affronti. Vai al **301**.

364

Bung Hole Road si inerpica, dalla locanda "Alle Teste dell'Idra" e dalla zona dell'ostello di Allmother, fino a una parte della città dove le strade sono più larghe e dove sono molte le case che hanno giardini pieni di rose e di gigli. Intravedi un sacerdote seguace di Vile, il fratello malvagio del tuo dio Kwon, e giri l'angolo in modo che non possa vederti.
Mentre cammini, una colomba bianca si posa sulla tua spalla. Nel becco ha una perla, che lascia cadere sul palmo della tua mano prima di volare via. Dopo averla esaminata ti accorgi che è vuota, la apri a metà e trovi una pallina di pergamena. Quando la srotoli trovi un messaggio segreto:

Fuggi, fuggi più veloce che puoi.
Fuggi dalla città nella direzione più improbabile.
Ti tengono d'occhio.

Ingoi la pergamena e ti guardi attorno, ma non vedi nessuno. Continui a camminare per la città (vai al **343**), corri verso le mura a nord della città e le scavalchi (vai al **323**), o vai verso il porto per vedere se riesci ad imbarcarti clandestinamente (vai al **311**)?

365

Il giovane non si volta indietro nemmeno una volta, e ti guida per strade tortuose e secondarie . Una persona con minor senso di orientamento si sarebbe già persa. Alla fine ti trovi di fronte a qualcosa che sembra il retro di un vecchio granaio. Il giovane ti invita ad entrare per una porticina di legno. Deciso a procedere nella ricerca di nuove capacità, ti abbassi ed entri (vai al **319**).

366

Conta quante volte attacchi il mostro del fossato. Non vedi niente, né sei riuscito ad individuare un punto vulnerabile, ma sferri lo stesso un pugno la cui potenza non viene ridotta dall'acqua gelida.

Orrore del Fossato
Difesa contro il Pugno di Ferro: 6
Resistenza: 17
Danno: Nessuno

Se hai ucciso l'Orrore del Fossato, vai al **310**. Se hai attaccato l'Orrore cinque volte ed è ancora vivo, vai al **100.** Che tu sia riuscito o meno a ferire la bestia con il tuo ultimo colpo, puoi ora sferrargli un calcio (vai al **347**), o un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo), utilizzare un Ago Avvelenato se ne sei capace (vai al **325**), o Simulare la Morte, sempre che tu abbia questa capacità (vai al **211**).

367

La lama ricurva risuona contro le sbarrette di ferro cucite nella tua manica: riesci a deviarla lateralmente e ti allontani. Ora sei davanti al tuo avversario. La luna filtra debolmente nella stanza e vedi una figura che si rialza, ad una certa distanza da te. C'è un intervallo

durante il quale vi fissate l'un l'altro, mentre l'insistente stormire dei brandelli di parete alla brezza serale che si è alzata all'improvviso fa da eco alla violenza di poco fa. Il tuo nemico è vestito come te, con la sola differenza della spada ricurva, detta Ninjato, che impugna con entrambe le mani. Adesso è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, con circospezione. Vai al **22**.

368

Mentre ti prepari ad attaccare il Re dei Goblin, vedi che la sua lunga spada si solleva dalle sue mani e inizia a combattere da sola. La eviti agilmente, ma è come se la spada fosse maneggiata da un campione che non puoi vedere, né uccidere. La lama ti colpisce alla testa: perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, devi decidere cosa fare. Tenterai di spezzare la spada con un Pugno di Ferro (vai al **379**), di scappare da dove sei venuto (vai al **394**), o rischi il tutto per tutto in un attacco contro il Re dei Goblin (vai al **407**)?

369

Ritiri il braccio e tenti di gettare il contenitore nella diabolica bocca spalancata. Considera questo attacco come un lancio di dadi per lo Shuriken. La sua Difesa è 4, mentre intuisce le tue intenzioni e cerca di chiudere le enormi mascelle. Se fallisci, vai al **358**. Altrimenti, vai al **376**.

370

Un ragazzo incatenato al muro ti fissa con gli occhi spalancati, mentre l'aguzzino si allontana dalla ruota munita di punte che ha usato per strattonare gli arti ustionati di un altro prigioniero, fino a romperglieli. Una sedia, che di solito viene usata per immergere le vittime nell'acqua, pende sopra una specie di stagno che si estende fino al muro posteriore della stanza. L'insonne aguzzino ha un'enorme ascia alla cintura, e il suo poderoso torso gocciola di sudore a causa del calore emanato dal braciere di carboni ardenti. L'uomo indossa pesanti bracciali di pelle munite di punte, e in testa ha il cappuccio nero da boia. Non riesci a vedere l'espressione del suo viso mentre esamina come sei legato e dichiara di essere soddisfatto del lavoro delle sentinelle. Poi, quando gli dicono che hai ucciso Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte, la sua voce assume un tono di rabbia: "Hmm, dovrò impegnarmi al massimo per escogitare la punizione che meriti, Ninja". Ordina alle sentinelle di lasciare la stanza e si gira ad esaminare le manette nella piccola fornace.
Devi approfittare di questa occasione: ricorrendo alle tue capacità di Esperto in Evasioni, ti sloghi un braccio e, contraendo certi muscoli e muovendo lentamente le dita, riesci a liberarti. Fortunatamente il ragazzo non dice nulla mentre avanzi furtivamente, come una tigre in agguato, verso l'ampia schiena grondante di sudore dell'aguzzino. Con un urlo sferri un calcio tremendo, che gli fa volare la testa nella fornace. Il ragazzo accenna a un sorriso quando chiudi lo sportello della

fornace sul collo del sadico aguzzino, attutendo così i suoi rantoli di morte. Liberi i prigionieri, ed il ragazzo ti dice che c'è modo di scappare attraverso un fiume sotterraneo che collega la pozza d'acqua col fossato. Sapendo che devi assolutamente portare al sicuro le Pergamene di Kettsuin, lo ringrazi e ti tuffi. Vai al **153**.

371

Mentre te ne stai seduto a gambe incrociate, meditando sui casi della vita, intravedi la testa calva di uno dei monaci. Sbuca da un grosso albero di magnolia e viene verso di te, salutando col sorriso. È Hardred, il Gran Maestro del tempio di Kwon.

"Una nave?" chiedi speranzoso. Hardred ti fa cenno di sì con la testa, poi infila la mano nella sua tunica marrone. C'è qualcosa di strano in lui oggi, qualcosa che non ti convince: forse il portamento, o forse il modo in cui ha fatto il nodo sul suo abito.

Corri il rischio di ferirlo accusandolo di essere un assassino travestito (vai al **382**), o pensi che le tue riflessioni su Torremalku l'Omicida ti hanno innervosito, e stai semplicemente all'erta (vai al **69**)?

372

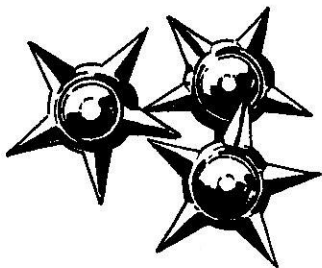
Con un agile movimento appoggi un ago sulla lingua e sputi forte. L'ago lo colpisce sul palmo della mano tesa, ma il Ninja sembra stupito per quello che hai fatto: sembra che gli adepti dell'Arte dello Scorpione non conoscano questa utilizzazione degli Aghi Avvelenati. Tuttavia lo prende in mano e lo getta via, dicendo con disprezzo: "Veleno di Pesceragno! Credi forse che non abbia passato tanti anni a imparare a neutralizzare i suoi effetti?"

Ma senza perdere tempo in chiacchiere, approfitti dell'occasione per saltare in avanti e attaccare. Ricorrerai a un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), al Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**), o all'Atterramento a Mulinello (vai all'**87**)?

373

L'enorme mostro si muove goffamente nella tua direzione, e noti che assomiglia ad una grossa scimmia senza peli. Alle caviglie ha delle grosse catene di ferro, che gli permettono di arrivare solo fino all'entrata della caverna. Gli enormi lembi di pelle cascante rivelano una massa di poderosi muscoli neri contratti. Utilizzerai il Calcio del Cavallo Alato (vai al **333**), il Pugno di Ferro (vai al **321**), o tenterai un Atterramento Coda di Drago (vai al **349**)?

374

Implori pietà in ginocchio. Davanti al tuo gesto le labbra di Tyutchev assumono un'espressione di sdegno, e c'è delusione negli occhi di Cassandra. Se ti difendi dall'accusa di aver giustiziato Olvar, il Portatore di Caos, vai al **326**. Se racconti loro della grande missione che hai intrapreso dal Torrione di Quenchheart e della sua importanza, vai al **384**.

375

Il Narwhal vi difende entrambi, lottando con accanimento, e l'Elfo Marino ti porta in superficie nuotando molto più velocemente di quanto non avresti potuto fare tu. Alla fine il Narwhal ritorna negli abissi in mare aperto, e gli Sciacalli Marini scompaiono anch'essi. Quando arrivi in superficie vieni attorniato da Elfi Marini e tritoni che sembrano apparsi da nulla. Gli Elfi ti si stringono intorno, e le loro voci risuonano come campane quando ti ringraziano di aver salvato il loro principe. Accetti volentieri i loro ringraziamenti (vai al **403**), o sostieni che è stata la balena a salvare il loro principe (vai al **411**)?

376

La fiala del Sangue di Nil gli arriva in bocca proprio mentre la sta chiudendo. La creatura inarca la schiena ed allarga le braccia, lasciandoti cadere. Indietreggia barcollando, mentre trema spaventosamente ed urla in modo incontrollabile. Si gira su se stessa, agita le braccia in aria e crolla a terra contorcendosi. Poi comincia a fumare. Sul suo corpo appaiono enormi bolle che scoppiano, liberando icori gialli puzzolenti e gas nocivi, mentre il mostro agonizza. Le sentinelle accorrono ma si bloccano, inchiodate dal terrore. Approfittando del loro sbalordimento ti precipiti fuori dalla tenda e ti perdi nella notte. Hai portato a termine la tua missione, ma ti resterà per sempre un brivido di terrore scolpito nel cuore.
La sera seguente sei ormai in salvo nella sala rivestita in legno del Palazzo di Kiyamo. Kiyamo è presente, con Onikaba e Gorobei. Racconti loro le peripezie della tua missione e loro ti ascoltano stupiti. Quando hai finito Kiyamo dice: "Jikkyu era un Arabaru- kami! Un demone dell'inferno capace di assumere sembianze umane. Questo spiegherebbe il suo potere sui banditi e sui Bakemono. Ora si spiega perché i sacerdoti di Nemesis e i monaci di Vile erano disposti ad aiutarlo! Sarò sempre tuo debitore, Ninja. Il suo esercito si è ormai dissolto e i miei uomini stanno disperdendo gli ultimi ribelli. La terra è di nuovo libera e la strada per Iga è agibile. Domani tu e Gorobei potrete recarvi a sud, e imbarcarvi per l'Isola dei Sogni Tranquilli". Gorobei si gira verso di te e fa un inchino: "Ecco, prendi le Pergamene; tu le hai sempre tenute con te,

sfidando la morte, e spetta a te riportarle al Tempio della Roccia, a casa tua". Lo ringrazi, e Kiyamo aggiunge: "Il mio Alfiere, Hatemoto Hizen, e sei Samurai saranno le tue Sentinelle d'Onore. La casa degli ospiti è stata preparate per te. Che la benedizione di Eo ti accompagni!" Vai al **38**.

377

Gli Elfi Marini ti hanno portato lontano dagli uomini del Torrione di Quench-heart, e decidi quindi di trascorrere la giornata e la notte a riposare dopo la dura prova. Il giorno dopo ti alzi presto, e il calore del sole e l'aria salmastra ti danno vigore. Il riposo ti ha giovato. Puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza. Sei ancora a migliaia di chilometri da casa, ma ti senti bene, in grado di affrontare il lungo viaggio di ritorno. Risali il Fiume Flatwater per un po' prima di dirigerti verso ovest, fiancheggiando una catena di alte montagne boscose. Gli unici esseri di un certo interesse che vedi, sulla cima di una collina distante , sono dei tozzi nanerottoli di montagna. Dopo due giorni di viaggio lasci la zona dei boschi e ti inoltri in un territorio di colline coniche. Vai al **415**.

378

La lama risuona sulle barrette di ferro cucite nelle tue maniche, ma intanto il tuo avversario sconosciuto sposta la traiettoria verso il basso e ti colpisce al fianco sinistro. Perdi 5 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti allontani dalla lama ricurva e vieni a trovarti davanti al tuo avversario. Il chiarore della luna filtra debolmente nella stanza, e vedi una figura che si rialza in piedi ad una certa distanza da te. C'è un intervallo durante il quale vi fissate l'un l'altro; l'insistente stormire dei brandelli della parete alla brezza notturna che improvvisamente si è alzata fa da eco alla violenza di poco fa. Il tuo aggressore è vestito come te, con la sola eccezione della spada ricurva, detta Ninjato, che impugna con entrambe le mani. Adesso è in piedi, e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, con circospezione. Vai al **22**.

379

Riesci a colpire la Spada Danzante con il tuo pugno duro come la pietra, ma l'arma misteriosa è fatta di acciaio temprato e riesci solo a farla volteggiare in aria prima che torni a ferirti al braccio. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, decidi di voltarti e scappare da dove sei venuto (vai al **394**), o di rischiare

il tutto per tutto in un attacco contro il Re dei Goblin (vai al **407**)?

380

Dalla quiete dei giardini ti sposti, attraverso la porta incustodita, a Wargrave. Sulla tua sinistra trovi una caserma e sulla destra una locanda chiamata "Il Riposo del Braccio Destro". Fermi un'anziana lavandaia e le domandi la strada per la Corporazione degli Assassini. La donna impallidisce per la paura e si allontana correndo. Chiedi ad un soldato, ma quello fa finta di non sentirti. Succede la stessa cosa ovunque tu vada, finché cominci a pensare che non riuscirai mai a trovare Mandrake. Finalmente un giovane fa cadere un sasso per terra, vicino ai tuoi piedi. Ti pieghi a raccoglierlo e vedi una parola scritta col gesso: "Seguimi". Decidi di seguire il giovane, che indossa una giacca di lana grezza fatta a mano e larghi pantaloni (vai al **365**), o rinunci alla ricerca di nuove capacità e ritorni ai giardini del monastero (vai al **345**)?

381

Perdi terreno mentre i monaci cercano di accerchiarti, ma riesci ad avvicinarti alla banchina prima che riescano a circondarti. Aspetti che uno di loro si butti su di te, prima di eseguire una capriola sopra di lui e finire così in acqua. Nuoti più velocemente di loro, e mentre passi davanti alla prua di un battello da pesca emergi all'improvviso dall'acqua per aggrapparti al bompresso. Il battello ti porta in alto mare prima che i monaci possano fermarlo, ma poi vira verso ovest e naviga vicino alla riva. Dalla tua posizione, appeso sotto la prua, vedi i monaci sulla spiaggia che tengono il passo con la barca. Sempre tenendoti aggrappato ti sposti lungo il fianco della barca, e quando sei fuori dalla vista dei tuoi inseguitori ti tuffi negli abissi sperando di riuscire a fuggire. Vai al **23**.

382

Cosa fai quando Hardred si avvicina sorridendo?

Utilizzi un Ago Avvelenato, se ne sei capace (vai al **175**)?

Invochi Kwon il Redentore, se non lo hai fatto in precedenza (vai al **150**)?

Se sei un abile Acrobata, salti in aria e ti aggrappi ad un ramo per poi issarti sull'albero (vai al **120**)?

Gli lanci uno Shuriken sulla gamba, se ne hai uno (vai al **61**)?

O semplicemente rotoli di lato e ti rialzi (vai al **45**)?

383

Il tuo prodigioso salto ti porta oltre i bastioni del castello e, con un tonfo, ti fa cadere nel fossato. Sprofondi di parecchio nell'acqua a causa della velocità della caduta, ma non hai nessun problema a nuotare immerso nel fossato; anzi, così puoi evitare le frecce che i soldati potrebbero tirare dall'alto delle mura. Con vigorose bracciate avanzi nell'acqua gelida e nera, quando ad un tratto ti imbatti in un oggetto che sembra un ramo marcio. Lo afferri per issarti sulla riva, ma il ramo misterioso si piega e di colpo ti ritrovi avvolto da grandi pieghe di carne vischiosa. Ti dibatti

nell'acqua mentre il mostro ti trascina verso il fondo. Sei stato allenato a combattere sott'acqua, ma non con una "cosa" come quella che adesso ti immobilizza in una viscida stretta. Decidi di usare i pugni (vai al **366**), i calci (vai al **347**), di Simulare la Morte, se ne sei capace (vai al **211**) o, se sai utilizzare gli Aghi Avvelenati, di conficcargliene uno nella carne tumida (vai al **325**)?

384

Il tuo racconto è lungo e, fortunatamente per te, avvincente. Ti ascoltano con stupore finché all'improvviso la parete sinistra della caverna sotterranea cede col fragore di un tuono, e la stanza si riempie di polvere. Vai al **404**.

385

Scagli uno Shuriken nella sua direzione, ma lui porta il braccio destro di traverso e si sente un suono metallico quando lo devia con l'avambraccio. Anche lui ha le Maniche di Ferro. Mentre lo segui con lo sguardo, non noti che infila l'altra mano nel costume e ti scaglia qualcosa addosso. Sembra un uovo, e non hai il tempo di scansarlo. Sei in grado di Intercettare le Frecce? Se sì, vai al **416**. Altrimenti, vai al **405**.

386

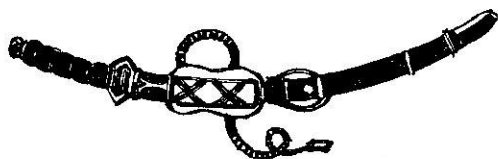
Nella locanda ti siedi davanti ad un pasto appetitoso, ma quando ti alzi per pagare, due monaci dell'Ordine della Mantide Scarlatta appaiono dietro il banco, e altri cinque entrano dalla porta principale che si trova alle tue spalle. Sono seguaci di Vile, il fratello malvagio del tuo dio Kwon, e sono venuti a sapere che Yaemon, Gran Maestro della Fiamma, è morto a causa tua. Ognuno di loro morirebbe volentieri pur di vendicarlo, e quindi attaccano alla disperata. Se sei un abile Acrobata, e decidi di saltare sopra le loro teste con un salto mortale e poi fuggire, vai al **400**. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati e desideri usarne uno, vai al **280**. Altrimenti, sei costretto ad affrontarli. Vai al **158**.

387

Con calma ti avvicini alle due sentinelle e le saluti, e loro ti rispondono con un cenno della testa. Riferisci di avere un importante messaggio per il Signore Jikkyu. Uno di loro ti chiede da dove proviene.
Gli dici che è da parte del capo dei Bakemono (vai al **229**), o che è da parte del suo luogotenente Akira (vai al **242**)?

388

I monaci ti circondano, ma hanno capito cosa stai facendo: quello che avevi preso come bersaglio si getta a terra. A questo punto ti giri di scatto e sputi un ago contro un altro di loro, cogliendolo di sorpresa. Salti subito sul corpo dell'uomo mentre il veleno inizia a fare effetto, e ti tuffi in acqua prima che gli altri possano catturarti. Nuoti più velocemente di loro, e mentre passi davanti alla prua di un battello da pesca emergi all'improvviso dall'acqua e ti aggrappi al bompresso. Il battello ti porta in alto mare prima che i

monaci possano fermarlo, ma quasi subito vira verso ovest e naviga vicino alla riva. Dalla tua posizione, appeso sotto la prua, vedi i monaci sulla spiaggia che tengono il passo con la barca. Sempre restando aggrappato ti sposti lungo il fianco della barca, in modo da metterti fuori dalla loro vista, e dopo un po' ti tuffi negli abissi sperando di riuscire a sfuggire ai tuoi inseguitori. Vai al **23**.

389

La spaventosa Creatura di Nil avanza pesantemente verso di te, facendo ondeggiare sulla testa da parte a parte la coda avvizzita. Gocce di veleno nero fuoriescono dal pungiglione. Se desideri usare le tue arti marziali contro il mostro, vai al **251**. Se preferisci usare qualsiasi oggetto tu abbia trovato per strada durante il viaggio, vai al **340**.

390

Quando vede il suo servitore morire, l'Hannya lancia un urlo di rabbia che echeggia nella caverna. Agita le mani in aria e mormora alcune parole in una lingua arcana. Hai l'impressione che i suoi occhi diventino più grandi e luminosi, e non riesci distogliere lo sguardo. Senti che la tua anima viene attirata dall'immensità dei suoi occhi, un grande vuoto verde, dove tu diventerai per sempre schiavo della sua volontà, e disperatamente cerchi di riprendere il controllo della mente. Se sei capace di Simulare la Morte e desideri farlo, vai al **236**. Altrimenti sei in balia della Fortuna.
Se la Fortuna ti sorride, vai al **276**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **262**.

391

Il mantello scuro di Tyutchev lo fa sembrare più vicino di quanto non sia, e il tuo ago va a finire nelle pieghe del suo vestito. Nel frattempo avverti un acuto dolore alla schiena: Cassandra ti ha lanciato il suo coltello. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti giri e salti all'attacco. Vai al **121**.

392

Il Narwhal combatte ferocemente per difenderti, ma tu nuoti molto più lentamente dell'Elfo Marino. E ad un tratto quattro Sciacalli Marini ti accerchiano. Puoi solo tentare un Colpo del Cobra: vai al **245**.

393

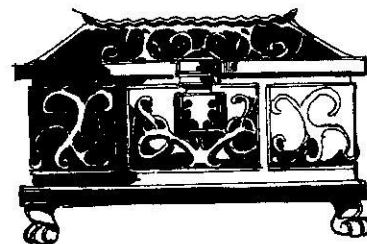
Riposando all'ombra di un olmo, rifletti sullo strano destino che ti ha lasciato orfano e che ti ha fatto crescere nella religione di Kwon. Non hai conosciuto altri dei, anche se ce ne sono tanti a Orb. Disprezzi gli assassini che venerano Torremalku perché uccidono per denaro e non per liberare il mondo dal male. Eppure hai ucciso tante volte senza alcuna pietà, proprio come loro ucciderebbero te, adesso, se fossero pagati per farlo. Se vuoi lasciare il veleno nel mona-

stero e visitare il tempio di Torremalku l'Omicida per parlare con Mandrake, capo della Corporazione degli Assassini (potresti aver modo d'imparare nuove capacità), vai al **380**. Se preferisci riposarti nella pace dei giardini, vai al **371**.

394

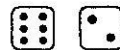
Ti giri e ti metti a correre, ma la spada - che sfreccia nell'aria molto più velocemente di te - ti si conficca nella schiena. Cadi morto sul suolo di pietra, mentre il Re dei Goblin s'interroga sulle strane magie contenute nelle Pergamene di Kettsuin.

395

Quando finalmente sei di nuovo nelle strade di Harith ti volti a guardare ancora una volta il tempio maledetto, con i suoi bassorilievi di strani mostri scolpiti nel rame ossidato dalle piogge dei secoli. Lasci velocemente la città di Harith, prima che i servitori di Nil si accorgano che hai ucciso il figlio del loro Dio. Ti fermi solo quando incontri una Sacerdotessa di Illustra, per chiederle quali siano i porti più vicini sulle rive del Mare Infinito. Ti dice che uno dei porti più vicini è Ulrik's Haven, che si apre sui Grandi Fiordi che riversano le loro acque gelide nel mare. Si trova a nord-ovest di Harith, ma ti avverte che è popolato da pirati e barbari vandali. Ad ovest si trova la città di Wargrave Abbas, sulle rive del Mare Infinito; è un ricco centro commerciale, ma anche un posto dove ci sono molte scuole di addestramento per mercenari. La ringrazi e lasci la città mentre la sentinella sta rimproverando duramente una vecchia che ha rovesciato il cestino delle uova per strada. Se vuoi dirigerti su Ulrik's Haven, a nord-ovest, vai al **135**. Se preferisci continuare a ovest, verso Wargrave Abbas, vai al **131**.

396

La spaventosa Creatura di Nil si muove goffamente verso di te, con la coda rinsecchita che di tanto in tanto ondeggia in avanti. Schizza del veleno nero, che cadendo sul pavimento evapora, spalanca la bocca e le fremono le narici. Se hai uno Shuriken e se vuoi usarlo, vai al **363**. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati e vuoi usarne uno, vai al **352**. Se preferisci utilizzare uno dei tanti oggetti che hai trovato durante il tuo viaggio, vai al **340**. Se invece preferisci ricorrere alle arti marziali contro il mostro, vai al **301**.

397

Riesci a stento a distinguere le sagome curve nella nebbia provocata dal gas. Salti nella foschia e immediatamente cominci a tossire violentemente, mentre i fumi velenosi ti invadono i polmoni. Tuttavia ricorri alla tua forza mentale per controllare la nausea che

minaccia di sopraffarti. Riesci appena a distinguere l'uomo vestito di bianco, che inutilmente agita la catena per disperdere il gas nell'aria. Dietro di lui appare lo spettro del Guerriero Barbaro, che sembra non essere infastidito dai vapori e sta per attaccare con una spada che risplende nella nebbia. Spingi il sacerdote di lato e ti prepari a sostenere l'attacco del Barbaro. Gli sferrerai un pugno (vai all'**86**), un calcio (vai al **74**), o tenterai di atterrarlo (vai al **53**)?

398

Entri furtivamente nella caverna mentre l'O-Bakemono si alza in piedi. All'improvviso esci dall'ombra, fai una rotazione sul piede sinistro e proietti il tallone destro contro la tempia dell'O-Bakemono, urlando mentre liberi l'Energia Interiore. Il bestione cade di schianto, frantumandosi il cranio e spappolandosi il cervello. Adesso ti giri per attaccare l'Hannya, che si sta precipitando su di te, mentre la ragazza, piena di speranza, lancia un urlo. Vai al **390**.

399

Thaum terrorizzato si porta la mano alla guancia. L'ago gli ha trafitto la pelle e il veleno gli scorre nelle vene. Crolla a terra in preda a violenti spasmi. La tua naturale astuzia, che hai dimostrato attaccando il mago prima che potesse lanciarti un incantesimo, ti tornerà molto utile se riesci a sopravvivere. Puoi aggiungere 1 punto a un Modificatore di tua scelta.
Tyutchev s'inginocchia al fianco del mago e gli fa ingoiare una pozione, e Thaum comincia a riprendersi. Contemporaneamente avverti un dolore lancinante alla schiena: Cassandra ti ha lanciato un coltello. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti giri per reagire all'attacco mentre lei tenta di trafiggerti con la spada. Vai al **121**.

400

Aspetti, in posizione di combattimento, che qualcuno si faccia avanti prima di eseguire un doppio salto mortale sopra i tuoi avversari. Atterri e ti precipiti fuori dalla porta prima che possano catturarti. Esci dalle porte della città e ti dirigi verso un giardino di meli, dove procedi a zig zag tra gli alberi nella speranza di seminare i tuoi inseguitori. Intendi andare a nord, in direzione delle Montagne Dentate, dal momento che questa è la direzione di fuga che loro riterranno meno probabile. Mentre ti avvicini alle montagne senti i latrati dei cani. Vai al **336**.

401

Il tuo salto, per quanto eccezionale, non è abbastanza lungo: e dopo un volo pauroso piombi pesantemente sui bastioni delle mura del castello. A causa dell'impatto il corpo si schiaccia sulla pietra in una posizione innaturale: ma grazie al cielo la morte ti porta via prima che tu possa avvertire il dolore.

402

Il contadino ti fornisce delle informazioni riguardo al posto in cui crede si trovi la caverna. Appena esci di casa ti viene incontro una folla di contadini, che ti aspettavano: ti ringraziano calorosamente mentre tu cerchi di farti strada. Giungi quasi subito ai piedi della montagna, e non impieghi molto a ritrovare le tracce di una grossa e pesante creatura bipede e palesemente munita di artigli: probabilmente si tratta dell'O-Bakemono. Segui le tracce, in un bosco di alti alberi, per circa mezz'ora quando un rumore sordo ti giunge alle orecchie proprio dalla stessa direzione verso cui portano le tracce. Avanzi lentamente e con cautela fino a un punto da cui riesci a vedere dove finisce il bosco. Ti accovacci dietro un cespuglio, e attraverso gli alberi guardi verso una radura che si apre sotto una parete di roccia nuda sul fianco della montagna. Una grande e pesante creatura sta rompendo la legna a mani nude,

spezzando i tronchi in due. Indossa luridi gambali e una tunica sudicia, sulla quale pende una varietà di piastrine metalliche che fungono da armatura. Accanto a lui c'è una grossa mazza di legno intagliato, rinforzata da bande di ferro. Le mani e i piedi sono muniti di artigli, e la creatura potrebbe sembrare un orco del Manmarch se non fosse per la pelle a squame, come quella di un pesce. Emana un cattivo odore, un fetore marcio di putrefazione. Dev'essere l'O-Bakemono.

Ti avvicini a lui lentamente e lo assali alle spalle, stringendogli la gola con la garrotta (vai al **40**), aspetti e guardi cosa succede (vai al **29**), o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, ti avvicini furtivamente e gliene sputi uno nel collo (vai al **414**)?

403

Ti offrono di scortarti a riva, visto che hai gli arti indolenziti dallo sforzo di stare a galla. Mentre ti accompagnano senti uno dei tritoni che si scusa col principe degli Elfi, dicendo che il fratello ha erroneamente attaccato il suo amico Narwhal. Ben presto si perdono tra le onde e tu ti ritrovi su una spiaggia argentea. Vai al **417**.

404

Qualcosa esce da una cripta buia, che si trova sotto la chiesa di Nil, e scivola pesantemente nella stanza piena di polvere. Sembra essere alto dieci piedi e molto più lungo. Mentre si avvicina distingui un'orribile faccia umana che ha come bocca una grossa cavità munita tutt'intorno di viticci per l'alimentazione. Questo essere possiede quattro braccia e il corpo di un gigantesco e gonfio millepiedi. All'estremità di una coda di scorpione c'è un barbiglio velenoso inarcato dietro la testa mostruosa. Tyutchev grida: "Creatura del nulla, questo è Mardolh, il Figlio di Nil". Te ne stai in piedi paralizzato dal terrore, mentre il mostruoso essere si dirige verso Thaum, che getta un incantesimo. Dalla sua mano si stacca una palla di fuoco che dissecca la coda del Figlio di Nil. Il mostro urla così forte che per un attimo ti assorda: Cassandra si sta dando da fare col chiavistello, mentre Tyutchev e Thaum indietreggiano fino alla parete più distante. Tyutchev getta le Pergamene di Kettsuin per terra, nella speranza che la creatura si fermi a guardarle. Cassandra spalanca con violenza la porta, esce correndo e la richiude dietro di sé. Una parte del muro gira su se stessa davanti a Tyutchev, e lui entra in un tunnel che si snoda davanti a lui. Da ultimo Thaum si gira e noti che si è trasformato: ha assunto le sembianze di un sacerdote di Nil, Bocca del Nulla. Indossa un mantello nero a chiazze marroni come un pitone, e il cappuccio sembra la testa di un pitone. Ti indica e dice: "Ammazza il profanatore, o Grande Essere. Questo assassino ha giurato di riportare il nostro grande dio nel Nulla". Con queste parole scompare, e i muri tornano nella posizione originale. Corri verso la porta in legno di quercia, ma Cassandra l'ha bloccata. Devi affrontare da solo il Figlio di Nil. Vai al **396**.

405

Prima che tu possa muoverti l'uovo ti esplode in faccia, e gli occhi ti si riempiono di pepe e altre sostanze sconosciute. Sei completamente accecato, mentre gli occhi ti bruciano come il fuoco. Perdi terreno, e disperatamente agiti l'avambraccio in aria nella speranza di deviare la spada. Ma ad un tratto avverti un intenso dolore proprio sotto il ginocchio, lì dove la gamba ti viene tranciata. Cominci a dire qualcosa, ma in quel momento ti viene tagliata la testa e muori in un lago di sangue.

406

Ti è stata assegnata una cuccetta per il lungo viaggio, e il capitano e la ciurma sono cortesi ma distaccati. Il *Sacco del Sud* è scortato da tre galeoni del tipo usato dai barbari del nord per i loro saccheggi lungo la costa. I barbari non utilizzano gli schiavi per remare; remano loro stessi, sul ponte superiore, riparandosi dal sole coi loro scudi allineati lungo il parapetto. Il tempo è bello, e procedete verso ovest, lontano dai Grandi Fiordi, e poi verso sud oltrepassando Wargrave Abbas. Quando passate al largo di Doomover intravedi cinque bandiere all'orizzonte. Cinque galeoni da guerra stanno per raggiungervi. Sventolano la bandiera della Liga del Barbican, la flotta militare di Doomo-

ver. Sai che a bordo ci sono dei soldati della legione della Spada di Doom, seguaci di Vasch-Ro, il dio della guerra. Una volta erano guidati da Honoric, che tu hai ucciso nel Torrione di Quench-heart. I tre galeoni barbari si allontanano verso il mare aperto, lasciando stranamente il *Sacco del Sud* al suo destino. Ti accorgi troppo tardi che ti hanno teso una trappola. Il capitano dà l'ordine di ammainare le vele e le navi del Barbican si accostano. I barbari ti hanno consegnato nelle mani del nemico. Velocemente butti le Pergamene di Kett-suin in mare, ma il tuo destino è segnato. Fai l'unica cosa onorevole che ti resta - Seppuku - afferrando la spada di uno dei briganti e affondandotela nel cuore. Se non altro le pergamene non sono cadute nelle mani della Legione di Doom.

407

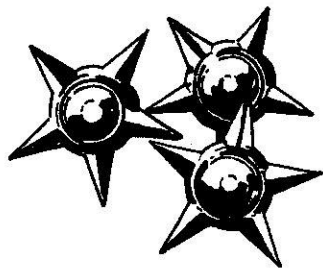
Il Re dei Goblin impugna la spada, con la quale si difende dal tuo improvviso attacco. Dovrai parare gli attacchi della Spada Danzante con le maniche di ferro mentre cerchi di uccidere il Re dei Goblin. Usi il Colpo del Cobra (vai al **275**), il Fulmine a Forbice (vai al **306**), oppure i Denti di Tigre (vai al **419**)?

408

Trascorri due giorni piacevolissimi nel giardino del monastero, dove i bambini della città vengono a giocare. Parli con i monaci, ottenendo alcune informazioni sulla città di Wargrave Abbas. È una città tradizionalmente di mercanti; ma ci sono anche molti giovani uomini e donne che vengono da terre lontane per imparare l'arte della spada, istruiti dagli adoratori di Dama, Colei che Difende gli Dei. Nel Giardino degli Dei, Dama sta di fronte al malvagio dio della guerra Vasch-Ro, ed è lei che Honoric, capitano della Legione della Spada di Doom, cercava di imprigionare nell'Inferno quando ha intrapreso il suo viaggio verso le Colonne del Cambiamento con Yaemon, Gran Maestro della Fiamma. Wargrave è comunque un fiorente porto mercantile, dal quale vengono esportati grano e lana verso i paesi meridionali. L'unico aspetto negativo sono gli assassini, che adorano Torremalku l'Omicida: costoro da tempo hanno creato una corporazione, a cui chiunque si può rivolgere per mettere una taglia sulla testa di persone anche innocenti. Gli adoratori di Torremalku, "velocissimi portatori di morte, al re come al vagabondo", non danno alcun peso né alla vita né alla morte, ma solo all'abilità con cui uccidono. Il loro vanto è che pochi tra coloro che vengono loro indicati riescono a sopravvivere, se il compenso è giusto. La loro legge prevede che nessuno, eccetto i membri della corporazione, possa usare il veleno per qualsiasi scopo. Vai al **393**.

409

Percorri la distanza che ti separa da Druath Glennan in poche ore, arrivando quando i contadini hanno appena iniziato la loro giornata di raccolto nei campi. Appena dentro le porte della città si trova la locanda "Alle Teste dell'Idra", situata tra le case di legno con i loro balconi dai vivaci colori. Se decidi di entrare e di ordinare la colazione dopo le fatiche della spedizio-

ne notturna al Torrione di Quench-heart, vai al **386**. Se preferisci continuare lungo la Bung Hole Road verso i quartieri alti, vai al **364**.

410

Con un grido solleva entrambe le mani, sguaina la spada con un agilissimo movimento e tenta di deviare lo Shuriken, ma la sua valutazione è leggermente inesatta. Si sente chiaramente il rumore di acciaio su acciaio, e una violenta lacerazione quando lo Shuriken continua la corsa tagliandogli il costume all'altezza della spalla, poi un sordo ronzio quando cambia direzione, infine il secco rumore di uno strappo quando attraversa la sottilissima parete. Intravedi scorrere dalla sua spalla del sangue, nero e brillante nel vago chiarore della luna. C'è un attimo di pausa, mentre entrambi vi guardate; l'insistente stormire dei lembi tagliati della parete, alla brezza notturna che improvvisamente si è alzata, fa da sottofondo alla tensione che regna nella stanza. Il tuo nemico è in piedi e ti rivolge solo un lato della sua figura, il piede destro in avanti, il ginocchio sinistro piegato ad angolo retto rispetto al corpo, il taglio della spada rivolto verso la tua gola, le braccia tese. Vi muovete in cerchio uno attorno all'altro, cautamente. Prendi nota che il tuo Shuriken gli ha fatto perdere 3 punti di Resistenza. Vai al **22**.

411

La voce del principe ti ricorda l'arpa di un bardo mentre ti loda per la tua onestà, dicendo che per tre motivi sei ben diverso dagli altri vagabondi di cui ha sentito narrare : "Sei onesto, non hai paura, e sei quasi un buon nuotatore". Uno dei tritoni si scusa per il comportamento del fratello, che sembra avesse attaccato per sbaglio l'amico del principe, il Narwhal. Il principe spiega all'assemblea che estraendo il coltello di cristallo dalla balena le hai permesso di tornare a salvare il principe. Vieni festeggiato dagli Elfi, i quali dicono che ti accompagneranno in qualsiasi parte vorrai del Mar della Stella. Decidi di ritornare all'Isola dei Sogni Tranquilli partendo da uno dei porti settentrionali, e chiedi di essere portato all'estremo nord-occidentale del mare, da dove potrai raggiungere la costa del Mare Infinito senza dover attraversare il Manmarch, dove ora hai molti nemici. Ti trasportano agevolmente in acqua, battendo vigorosamente i loro piedi palmati, fino a portarti sulle sponde della foce del fiume che loro chiamano Flatwater. Questi esseri perdono parte della loro grazia quando stanno fuori dall'acqua, ma per la prima volta puoi vedere il vigore dei loro corpi.

Il principe ti regala un Cristallo a forma di diamante che contiene l'azzurro del mare, sebbene dentro non ce ne sia più di una goccia. Ti dice che rompendo il cristallo libererai un elementale dal mondo del mare, e che potrai farlo ogni volta che avrai bisogno di aiuto. Sei affascinato dalla sua bellezza sfolgorante, e resti ad ammirarlo mentre gli Elfi Marini si immergono di nuovo sotto le onde. Vai al **377**.

412

Il luccicante anello Sun-Star ti esplode in faccia; perdi 4 punti di Resistenza. Il mago ti deve aver detto la parola d'ordine magica sbagliata. Ma, se sei ancora vivo, vedi che un lampo di fuoco è scaturito dall'anello, proprio come tu volevi, e che Cassandra è stata scaraventata contro la porta di quercia che aveva sprangato. Ora è rannicchiata ai piedi della porta e scuote la testa. Thaum finisce il suo incantesimo, ed estraendo dagli abiti un corno di ottone rivestito di madreperla, versa un fiotto di acido fumante contro di te, mentre Tyutchev salta di lato. L'acido schizza nella tua direzione come un geyser. Rotoli a terra, nella speranza che l'acido passi sopra di te (vai al **202**), oppure lasci che ti colpisca e attacchi incurante del pericolo (vai al **300**)?

413

Qualcosa scivola pesantemente nella stanza polverosa, uscendo da una cripta buia sotto la chiesa di Nil. Sembra essere alta dieci piedi ma molto più lunga. Quando si avvicina distingui un volto umano spaventoso, con una cavità spalancata al posto della bocca, circondata di viticci attraverso i quali si nutre. Ha quattro braccia, e il corpo di un gigantesco millepiedi rigonfio. Una malefica coda di scorpione, munita di un aculeo velenoso, si inarca proprio dietro l'orrenda testa. Tyutchev grida: "Progenie del Nulla, questo è Mardolh, il Figlio di Nil". Mentre te ne stai immobile, sopraffatto dall'orrore, il mostruoso nemico si muove verso Tyutchev, gridando così forte che per un attimo ti assorda. Cassandra armeggia con il chiavistello della porta di quercia, riuscendo ad aprirla, e poi la richiude dietro di sé. Tyutchev getta per terra le Pergamene di Kettsuin nella speranza che la creatura ne venga attirata, e poi corre verso la parete più lontana, dove una porzione della parete ruota su se stessa permettendogli di infilarsi nella galleria retrostante. La parete torna a ruotare, richiudendosi; tu corri verso la porta di quercia, ma Cassandra l'ha bloccata con qualcosa. Devi affrontare il Figlio di Nil da solo. Vai al **389**.

414

Percorri il bordo della radura fino a portarti dietro all'umanoide squamoso, e silenziosamente scivoli sul terreno aperto fino a portarti sufficientemente vicino. Poni un ago sulla lingua, lo sputi e colpisci la bestia alla nuca. L'O-Bakemono si porta la mano sulla ferita e ruggisce di dolore, poi si gira verso di te brandendo la mazza. Resti a guardarlo nell'attesa che cada, ma il mostro sembra non risentire del veleno e lancia la sua enorme mazza verso di te. Questa mossa ti coglie di sorpresa e non sei abbastanza veloce nel farti da parte; la mazza ti colpisce all'anca facendoti sentire un acuto dolore. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo vedi l'enorme bestia barcollare leggermente con un'espressione di sorpresa; poi lancia un urlo terribile e si getta su di te con la bocca aperta, mostrando le zanne ingiallite. Velocemente sputi un altro ago contro di lui. Ruggisce di dolore e barcolla di nuovo. Ne sputi un terzo e finalmente l'O-Bakemono cade in ginocchio e poi a faccia in giù sull'erba. C'è voluta una quantità di veleno sufficiente a uccidere sei uomini. Vai al **216**.

415

La mappa che hai preso a Yaemon, Gran Maestro della Fiamma, riporta pochi particolari di queste regioni, per cui decidi di salire sulla collina più alta per dominare la zona, e noti che la cima della collina è stranamente piatta. Stai per raggiungere la vetta quando senti un grido di terrore, ma non riesci a vedere chi lo ha lanciato. Avanzi cautamente e uno strano spettacolo si offre al tuo sguardo. Quattro giovani sono balzati in piedi, sorpresi, vedendo uscire dall'entrata di un antico sepolcro una spettrale figura priva di faccia, con una cotta arrugginita e annerita, simile a un Guerriero Barbaro morto da tempo ma ancora ben conservato; la strana figura sembra spostarsi senza toccare terra verso di loro. Uno di essi gli corre incontro con la spada sguainata.

"No, Vespers, ti ruberà l'anima!" grida un altro, un sacerdote vestito di bianco. Il terzo si fa avanti titubante e lancia un incantesimo: subito si forma una nuvola di gas giallastro che avvolge il giovane e la misteriosa figura, mentre il quarto giovane, che ha uno scudo verde e un mantello ornati di una croce bianca, lancia un martello da guerra. L'uomo vestito di bianco avanza roteando un fascio di catene chiodate, e la nuvola ribollente di gas li ingoia tutti, tranne il mago che ha gettato l'incantesimo.

Decidi di correre in loro aiuto (vai al **397**), o di aspettare gli eventi senza farti vedere (vai al **351**)?

416

Reagisci istintivamente e con la mano fai deviare l'uovo. Lo strano oggetto rotea in aria e si frantuma contro il muro, macchiandolo di pepe e altre sostanze che subito cominciano a corrodere il muro. È un'arma che acceca, sconosciuta ai Ninja dell'Isola dei Sogni Tranquilli.

"Molto bene" dice con voce sarcastica il tuo avversario. "Sembrerebbe quasi che tu abbia una certa abilità nella disciplina dei Ninja, anche se l'Arte che segui è alquanto misera".

Senza perdere tempo in chiacchiere, approfitti dell'occasione per spiccare un balzo in avanti e attaccare. Tenti il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **55**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **304**), oppure l'Atterramento a Mulinello (vai all'**87**)?

417

Raggiungi la riva, e dopo un breve riposo prosegui il cammino per molte ore, seguendo la riva del Mar della Stella. Quando sei sicuro di aver seminato gli uomini del Torrione di Quench-heart, decidi di riposare un giorno e una notte, per recuperare le forze dopo l'ardua prova. Al risveglio, il mattino dopo, il calore del sole e l'aria di mare ti rinvigoriscono. Il riposo ti ha giovato. Recupera fino a 4 punti di Resistenza. Dopo alcuni giorni di viaggio arrivi al Fiume Flatwater, e lo risali per un tratto prima di dirigerti verso ovest, aggirando un'elevata catena di montagne coperte di boschi. Gli unici esseri di un qualche interesse che intravedi sono alcuni tozzi nani di montagna, piccoli punti sulla cima di una lontana collina. Dopo due giorni di viaggio abbandoni la zona boscosa e sali verso una serie di colline coniche. Vai al **415**.

418

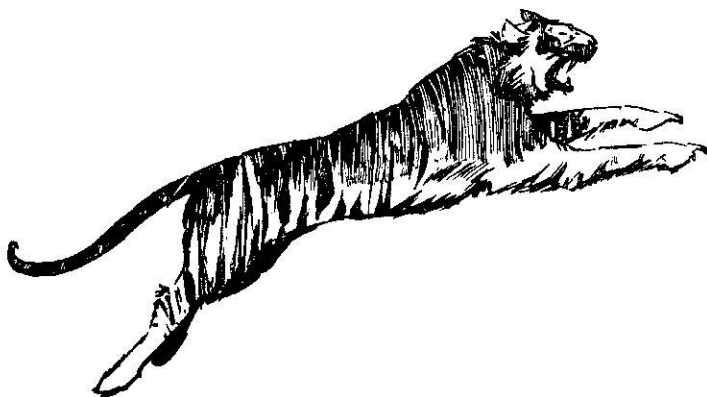
Il luccicante anello Sun-Star ti esplode in faccia; perdi 4 punti di Resistenza. Il mago deve averti detto la parola d'ordine magica sbagliata. Ma se sei ancora vivo, vedi che un lampo di fuoco è esploso dall'anello, proprio come volevi tu, e che Thaum giace immobile sul pavimento umido del sotterraneo. La tua naturale astuzia, dimostrata attaccando il mago prima che potesse gettare un incantesimo, ti sarà di grande aiuto se sopravviverai. Puoi aggiungere 1 al Modificatore che preferisci. Mentre Tyutchev si gira per aiutare il mago che è caduto, Cassandra grida in preda alla rabbia e avanza rapidamente all'attacco. Vai al **121**.

419

Ti getti con i piedi in avanti e stringi fra le caviglie il collo del Goblin, ma quello riesce con uno strattone a sedersi; immediatamente ti rendi conto che, sebbene piccolo, è incredibilmente forte. Inarca le spalle impedendoti di sbilanciarlo, e prima che tu possa reagire la Spada Danzante ti trafigge il petto da parte a parte. Cadi a terra morto, lasciando il Re dei Goblin a interrogarsi sulle formule magiche contenute nelle Pergamene di Kettsuin.

420

Finalmente le spiagge dorate dell'Isola dei Sogni Tranquilli luccicano come un miraggio al di là delle onde che si infrangono. La nave si ferma dolcemente sulla sabbia, e tu salti sulla riva e ti incammini verso la grande roccia rossa che si erge nel deserto. Il tempio a Kwon è annidato sotto di essa, con le arcate più oscure profondamente scavate al suo interno. Davanti alle porte ornate con teste di tigre sta il Gran Maestro dell'Alba. Ti inchini e gli consegni le Pergamene di Kettsuin, pronunciando le parole del rituale consacrato: "Ho portato a termine la mia missione, Gran Maestro dei Grandi Maestri". Egli ti pone la mano sulla

spalla e dice: "Tu sei il salvatore di tutto ciò che è buono su Orb, persino del tempio stesso. Ho avuto ragione a chiamarti Vendicatore. Finché vivrai, sarai il flagello dell'ingiustizia".
Quella sera si tiene una grande festa in tuo onore, e gli abitanti del villaggio ti applaudono fragorosamente mentre Gorobei racconta le tue imprese. I bambini ballano intorno a te e ti ornano di fiori.
Il giorno seguente riposi, da solo, finché il Gran Maestro dell'Alba entra nella tua cella. Si accovaccia a terra accanto a te e dice: "Honoric è ancora vivo, e ha giurato di vendicarsi. È sopravvissuto perfino al Sangue di Nil, sebbene sia rimasto tra la vita e la morte per settimane. Ci è giunta notizia che la Legione della Spada di Doom si sta preparando ancora alla guerra. Ma cambiamo discorso; è certo che mi è rimasto molto poco da insegnarti, ma non trascurerò nemmeno quel poco. Domani ti rivelerò qualcosa che finora ti è stato tenuto nascosto. È giunto il momento di dirti chi erano i tuoi genitori, e soprattutto di dirti chi sei tu, che ora ti chiami Vendicatore, il più forte fra tutti i guerrieri".

ASSASSINO!

"Sparirò nella notte; trasformerò
il mio corpo in legno o pietra;
mi uccideranno più volte, eppure
non morirò; trasformerò il mio
viso e diventerò invisibile..."
Ecco le parole del Patto: da questo
momento sei diventato un Ninja!

2

ninja

In questo libro il protagonista sei tu.
Finalmente hai recuperato le
Pergamene di Kettsuin, e il tuo dio Kwon ti
appare circonfuso da un'aureola
di luce: ma non è ancora giunto per te
il momento di sapere chi era il tuo
vero padre... per adesso il tuo compito
è di raggiungere l'Isola Mistica dei
Sogni Tranquilli. Tuttavia sarà un
viaggio che ti riserverà molte sorprese...

In questo libro il protagonista sei tu,
silenzioso come un'ombra nella notte...

copertina illustrata da Danny Flinn

ISBN 88-7068-325-7

70683257

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu